Guide du Voyageur :

Wyzima



Guide du Voyageur :

Wyzima

Table des matières



Introduction

Guide du Voyageur : Wyzima

Ce document décrit, ou du moins essaye de décrire, toutes les informations sur la ville de Wyzima entre la période de *The Witcher I* et celle de *The Witcher II : Assassins of Kings* pour en faire une sorte de bac à sable pour les personnages de vos joueurs et de vos joueuses (PJ).

La description de la ville de Wyzima correspond à une période qui se déroule 6 mois après la *Rébellion de Wyzima* lorsque les troupes de l'Ordre de la Rose-Ardente conduites par *Jacques d'Aldersberg* affrontaient les membres de la Scoia'tael dans la Vieille Wyzima.

La ville s'est remise tant bien que mal de cet évènement. Certains quartiers ont évolué. Une grande partie des non-humains ont été déplacés dans la Vieille Wyzima.

A l'extérieur de la ville, certains lieux ont été abandonnés, volontairement ou non, par ces habitants et des monstres ont profité du vide laissé pour s'installer.

Organisation du Guide

Le guide est divisé en plusieurs chapitres pour décrire la ville et ses alentours, les personnalités et les organisations présentes en ville, ainsi que les intrigues possibles auxquelles les personnages peuvent être confrontés.

[**Note**] Les lieux et les personnages qui sont indiqués entre [crochets] signifient qu'il s'agit d'ajouts qui ne sont pas décrits dans un roman ou un jeu vidéo dédié au Sorceleur.
Le Quartier Royal, par exemple, est indiqué entre crochets. Cela signifie que tout ce qui est dessous jusqu'au Quartier des Marchands est une pure invention.

- **Chapitre I** : **Arrivée à Wyzima**. Pour le voyageur qui se rend à la capitale de la Téméria, la raison de sa venue va décider dans quel quartier de la ville il va entrer. Il faudra également qu'il choisisse l'endroit où il va se poser après un long voyage.
- **Chapitre II** : **Wyzima, Capitale de la Téméria**. Décrit les différents quartiers de la ville et ses habitants.
- **Chapitre III** : **Les alentours de Wyzima**. Décrit les faubourgs de la ville, les villages situés près de Wyzima et autour du Lac Wyzima.
- **Chapitre IV** : **Personnalités et Organisations**. Fournit des indications sur les personnes présentes dans la ville que les Personnages Joueurs peuvent rencontrer, et les organisations auxquelles ils peuvent se confronter.
- **Chapitre V** : **Amorces et Intrigues**. Cette partie est réservée au Maître du Jeu. Il trouvera quelques amorces d'intrigues qu'il peut placer sur la route de ses PJ quand ils seront dans la capitale de la Téméria, ou dans les environs de Wyzima.

Quelques mises au point

Entre les romans, les jeux vidéo *The Witcher* et le jeu de rôle officiel, certains éléments se contredisent voire s'opposent totalement. Donc, une mise au point était nécessaire avant la poursuite de la lecture de ce guide.

Question de graphie

Commençons par le nom de ville dont ce guide fait référence. Plusieurs orthographes sont possibles : Vizima, Visima, Wyzim ou Wyzima (qui est le nom de la ville en polonais).

Au lieu de dire qu'il y a qu'une seule graphie possible, les différentes versions sont toutes valables. Comme la plupart des villes dans notre monde, elles peuvent avoir plusieurs noms différents.

Donc pour Wyzima, la façon dont un personnage l'écrit indique sa région d'origine. A vous de décider quelle région utilise telle ou telle graphie. Pour ce guide, le nom de la ville sera écrit sous la forme polonaise : Wyzima.

Duc ou Prince ?

Le terme polonais pour Duc et Prince est identique. C'est pour cela que la traduction des livres donne parfois un « Duc Untel » ou « Prince Untel ».

Pour plus de lisibilité, le terme Prince ou Princesse sera appliqué aux personnes dont la lignée royale leur permet de prétendre au trône d'un royaume. Le terme Duc ou Duchesse sera appliqué aux personnes qui ont la charge d'une partie des terres du royaume, au nom du dirigeant qu'elles servent.

Chronologie

Que ce soit dans les romans ou les jeux vidéo, la chronologie du Sorceleur est très mouvante. Pour ce guide, il a fallu décider de poser quelques dates clés.

- **Début Juillet 1267** : Soulèvement de Thanedd. Sur la proposition de Vilgefortz, les mages et les magiciennes se réunissent sur l'île de Thanedd. Mais ce dernier travaille en réalité pour l'Empire Nilfgaardien et trahit les siens en compagnie de mages renégats. Un véritable massace s'ensuit avec la mort de la majeure partie du Conseil des mages. Depuis cet évènement, les rois du Nord excluent de leur conseil les mages et les magiciennes. Certains sont même pourchassés.
- **Fin Mars 1268** : Fin de la Seconde Guerre Nordique avec une victoire des forces nordiennes lors de la Bataille de Brenna.
- **Septembre 1270** : Tentative d'assassinat contre le roi Foltest, empêchée par Geralt de Riv.
- **Avril 1271** : Foltest assiège le château de La Valette. Il est assassiné par Letho de Guletta.
- **Juillet 1271** : Sommet des mages et des rois à Loc Muinne.
- **Août 1271** : L'Empire Nilfgaardien déclare la guerre aux Royaumes du Nord. L'armée nilfgaardienne traverse la Iaruga.

Cercles de pierre

Dans le jeu *The Witcher I*, il est présenté des cercles de pierres et des sites d'énergie. Les premiers sont des monolithes dédiés à un des quatre éléments : eau, terre, feu et air. Les seconds ne sont que des concentrations d'énergie magique où Geralt peut lancer trois rituels différents.

Mais dans le *Livre de base* (p.122), la description faite des sites d'énergie ressemble fortement à celle des cercles de pierre du jeu vidéo.

Pour des raisons de commodité et de cohérence avec le livre de base, les cercles de pierres du jeu vidéo deviennent des sites d'énergie du livre de base. Les sites d'énergie du jeu vidéo ne sont pas mentionnés. Mais



vous pouvez tout à fait les transformer en des *nexī* (pluriel de nexus) d'énergie élémentaire dont les effets sont laissés à votre discrétion de MJ, ou utiliser le principe des lignes telluriques décrites dans le supplément *Le Tome du Chaos* (p.8).

Pierres du Voyageur

Ces obélisques de petite taille (moins d'un mètre de haut) servent de portails magiques et permettent de voyager entre deux endroits différents. Ces pierres sont activées en utilisant généralement une combinaison de trois signes de sorceleur inscrits dessus.

[Note] Un Sorceleur doit réussir le jet d'Invocation des trois Signes gravés dans la pierre, et de dépenser 3 END, pour aller jusqu'à la destination fournie par l'obélisque activée.
Un mage ou une magicienne peut utiliser le Sort *Réouverture de portail* (Tome du Chaos, p.82) avec un jet réussi d'Invocation au SD 16.

Certains lieux ne sont accessibles qu'en activant ces pierres du voyageur. Cette restriction est alors indiquée dans la description du lieu.

Choix du Sorceleur

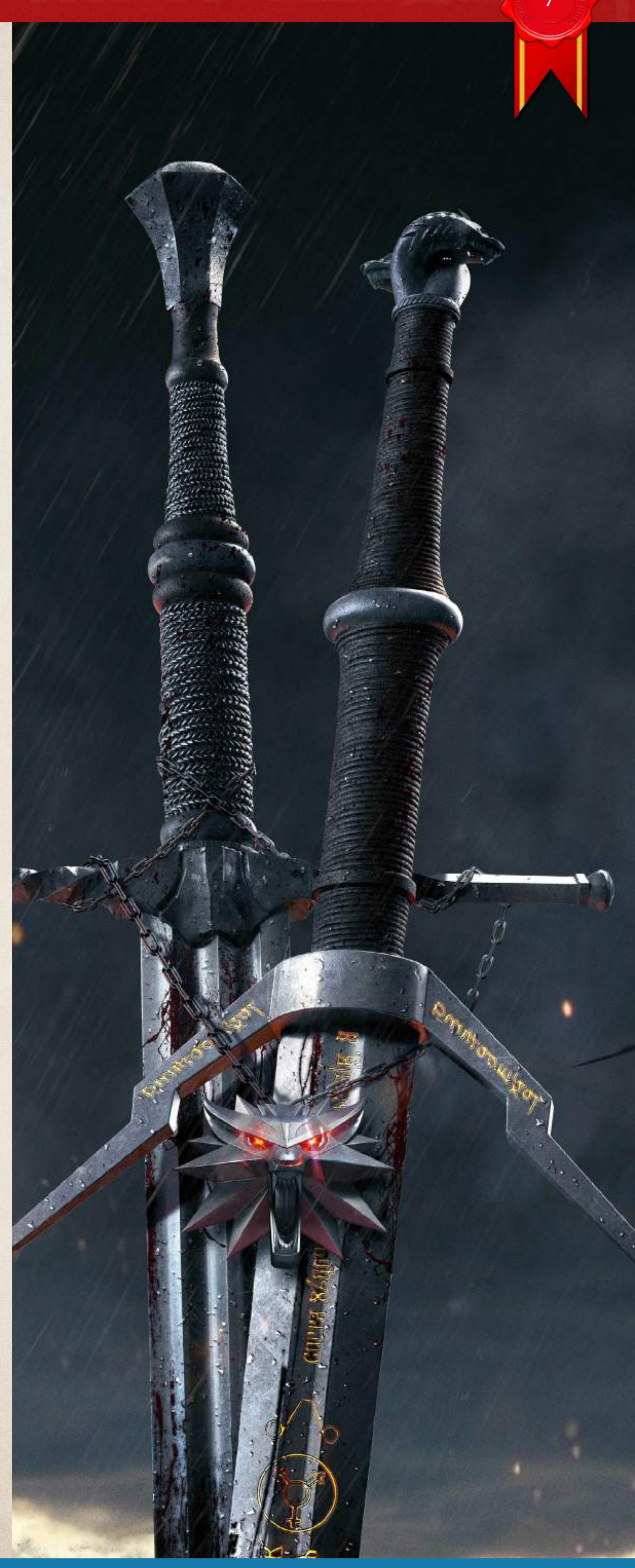
Dans le jeu vidéo *The Witcher I*, le Sorceleur peut effectuer certains choix : laisser en vie une brouxe qui est directrice d'une maison close ; aider la Scoia'tael ou l'Ordre de la Rose-Ardente ; soustraire une sorcière à la vindicte populaire ; etc.

La description des choix possibles provient essentiellement du Guide Officiel *The Witcher Enhanced Edition* et des différents sites présentés dans la section « Liens utiles ».

Selon les choix du Sorceleur sélectionnés, certains lieux peuvent être transformés et certaines personnes peuvent disparaître. Dans ce cas, les paragraphes qui sont dépendants des choix effectués sont précédés par une lettre entre crochets dont la signification est la suivante :

- [S] : Geralt a choisi d'aider la Scoia'tael.
- [O] : Geralt a choisi d'aider l'Ordre de la Rose-Ardente.
- [N] : Geralt a choisi de rester Neutre si cela était possible.

[Note] Généralement, les choix [S] et [O] s'opposent mais permettent d'avoir du soutien lors d'un acte important du jeu vidéo *The Witcher I*.



Contexte pour les Personnages Joueurs

Quand les Personnages Joueurs (PJ) arrivent dans la ville, le Roi Foltest est parti faire le siège du château de la Valette pour récupérer les deux enfants qu'il a eus avec la baronne de La Valette. Geralt de Riv l'accompagne en tant que garde du corps, ainsi que Triss Merigold, en tant que conseillère.

Ce parti pris évite que les joueurs et les joueuses tentent de rencontrer Geralt de Riv pour le prévenir de ce qu'il va se passer à La Valette et donc faire du méta jeu. Bien sûr, si vous voulez qu'il en soit autrement, il n'y a pas de contre indication.

Mais les PJ auront le loisir de rencontrer d'autres personnalités résidant dans la capitale de la Téméria.

Liens utiles

Les différentes descriptions de lieux et de personnages, sauf celles indiquées entre [crochets], présentes dans ce guide de Wyzima proviennent des sites de référence indiqués dans les paragraphes ci-dessous.

Sites de référence

Comme l'indique le sous-titre, il s'agit des sites qui recensent des informations sur le Sorceleur, ses relations et ses adversaires, ainsi que les créatures qu'il a affrontées ou les lieux qu'il a visités.

https://sorceleur.fandom.com

https://witcher-archive.fandom.com/fr/wiki/Accueil

Aides de jeu

Pour récupérer des aides de jeu pour vos parties comme des monstres, des traductions de suppléments non officiels ou des outils en ligne pour gérer les équipements, les potions :

http://www.the-witcher-jdr.fr/

Il ne faut pas hésiter à y revenir régulièrement pour consulter les mises à jour des documents ou des aides de jeu.

Cartographies

Cartes de Wyzima et de ses alentours :

https://sorceleur.fandom.com/wiki/Lieux_dans_The_Witcher

Position des différents bâtiments sur les différentes cartes :

https://guides.gamepressure.com/thewitcher/



Crédits

- **Rédaction** : KylarVyklos.
- **Correction** : Sarpédon
- **Textes** : Compilation des descriptions fournies par les sites indiqués dans la partie « Liens Utiles » et aussi glanées sur le Net. Mais également quelques éléments originaux comme le Chapitre Cinq : Amorces et Intrigues.
- **Illustrations** : Comme les texte, ces dernières sont issues des différents sites indiqués dans la partie « Liens Utiles » et aussi glanées sur le Net.

Copyright

Chapitre Un : Arrivée à Wyzima

Lorsqu'un voyageur, ou un groupe de voyageurs, décide de se rendre à la capitale de la Téméria, la position cardinale de la route qu'il emprunte détermine par quelle porte il va passer et le quartier auquel il aura accès. Il pourra toujours emprunter les portes intra-muros pour se rendre dans les autres quartiers de ville.

- **Par le nord (route de Rinde)** : passage par la Porte Septentrionale et accès (très contrôlé) au Quartier Royal.
- **Par l'ouest (« route » de Dorian »)** : passage par la Porte de la Digue, après avoir traversé la Vieille Wyzima ou avoir pris une barge, et accès au Quartier du Temple.
  La « route » de Dorian est plus un sentier boueux qu'un véritable chemin régulièrement emprunté par les voyageurs.
- **Par le sud (route de Maribor ou de Carreras)** : passage par la Porte de Maribor, après avoir traversé le village principal qui fait partie des faubourgs, et accès au Quartier des Marchands.
- **Par l'est (route de Maribor ou de Carreras)** : passage par la Porte des Marchands, après avoir emprunté la Porte du Levant, remonté le sentier vers le nord et passé le pont des marchands, et accès au Quartier des Marchands.

Par la Porte Septentrionale

Pour atteindre la Porte Septentrionale, il faut passer un pont de pierre, assez bombé pour permettre aux barges qui remontent le fleuve Ismena de passer. Un pont-levis autorise à de plus gros navires (qui empruntent le fleuve *Ismena*) de pouvoir continuer leur route, et il est relevé en cas d'attaque ou de mise en quarantaine de la ville.

Une grande porte, finement sculptée et ornée des armoiries de la Téméria « *de sable aux trois fleurs-de-lys d'argent* » (soit 3 lys blancs sur fond noir pour les non-initiés), permet d'accéder au Quartier Royal.

« Sauf-conduit, s'il vous plaît ! »

Mais avant cela, il faut passer les soldats de la garde qui ne laissent entrer que des personnes de haut rang, en clair richement habillées. Les marchands, les fermiers et les paysans sont déroutés vers les autres portes d'accès à la cité. Certains marchands richement vêtus et portant un sauf-conduit frappé du cachet royal peuvent également emprunter la Porte Septentrionale.

Une fois ces formalités passées, le Quartier Royal est alors accessible. Ce dernier est là pour en mettre plein la vue aux nouveaux visiteurs.

Il y a bien sûr des établissements qui proposent des logements et de quoi se restaurer mais le prix est totalement absurde. Rien qu'avec une seule nuitée, une famille de n'importe quelle capitale pourrait vivre pendant un mois.

Refoulement à l'entrée

Ceux qui ne sont pas autorisés à entrer dans le Quartier Royal doivent alors remonter le long de la rive nord du fleuve Ismena pour récupérer le lieu où un bac à chaîne permet de le traverser. Cela coûte 1 orin par personne et par moyen de transport.

Une longue chaîne en acier, dont la couleur rouille n'est pas rassurante, est remontée du lit du fleuve pour que les deux bateliers puissent tirer le bac par l'intermédiaire d'un mécanisme de poulie. La traversée est très lente. Il faut pratiquement deux heures pour passer d'une rive à l'autre.

Une fois du bon côté de la rive, il ne reste plus qu'à récupérer la route qui va de Carreras à Wyzima.

En cas de crue du fleuve, le bac reste stationné sur la rive nord. Les voyageurs qui souhaitent traverser pourront attendre dans la petite auberge « Le Gai Ismena ». Cette dernière ressemble à une forteresse en miniature, car des groupes de noyeurs sont susceptibles d'attaquer à la tombée de la nuit.

Par la Vieille Wyzima

Le voyageur découvre qu'il s'agit de l'ancienne cité. Maintenant, ce sont surtout des non-humains qui y habitent… enfin, qui utilisent les vieux bâtiments encore marqués par la *Révolte de Wyzima* survenue il y a à peine six mois. Certains sont même calcinés.

Délit de sale trogne

Un groupe qui passe de jour par la vieille ville remarque rapidement que des chevaliers, portant un blason représentant une rose rouge entourée d'un ruban jaune imitant des flammes, semblent patrouiller dans la vieille ville.

Un groupe nouvellement arrivé a de grandes chances de se faire aborder par ces chevaliers. Une raison quelconque vaguement viable leur suffit : si le groupe est la suite d'un noble, pourquoi passe-t-il par la Vieille Wyzima ? ; Un sorceleur accompagne le groupe ; des non-humains font partie du groupe, etc.

Il faut faire preuve d'une grande patience et supporter les pires insultes xénophobes pour éviter un affrontement avec les chevaliers de l'Ordre la Rose-Ardente.

[Note] En cas de confrontation avec des chevaliers de l'Ordre de la Rose-Ardente, se référer à la description de l'Ordre au chapitre « Personnalités et Organisation » pour leurs caractéristiques.

Par la Porte de la Digue

Pour atteindre cette porte, il faut soit prendre par la Vieille Wyzima (voir paragraphe précédent) soit emprunter une barge disponible en amont lorsque le voyageur arrive par la « route » depuis Dorian. Une fois passée ladite porte, il pénètre dans le Quartier du Temple.

Par la Porte de Maribor

Venant de l'est, soit de Maribor ou de Carreras, le voyageur doit passer les différents villages qui composent les faubourgs de Wyzima.

Il doit s'attendre à se faire ralentir par les marchands ambulants, par quelques mendiants ou même par une patrouille de la garde de la ville pour vérifier son identité.

L'erreur à ne pas commettre est de lâcher de l'argent pour les deux premiers groupes d'importuns en pensant s'en débarrasser. Erreur ! Dans ce cas, le voyageur est vu comme une cible par d'autres potentiels quémandeurs.

Par la Porte des Marchands

Comme pour la Porte de Maribor, le voyageur qui vient de l'est, ou bien du nord s'il a emprunté la barge située quelques kilomètres en amont, passe par un petit village avant d'atteindre le pont des marchands.

Ce pont dormant est constitué de pierres issues du bras du fleuve Ismena. Seuls des bateaux de faible taille, des barges fluviales ou des barques peuvent passer sous les arches et les voutes en ogive du pont. Un navire doit continuer de descendre le fleuve et barrer à bâbord, après avoir dépassé le Quartier Royal, pour rejoindre la Digue.



Détails logistiques

Une fois dans la ville, le voyageur doit pouvoir se loger et se nourrir pendant les quelques jours que va durer son séjour. S'il est venu avec un groupe, seuls certains lieux pourront l'accueillir au complet tandis que d'autres ne pourront accepter qu'une partie du groupe. Ce choix aura bien sûr une incidence sur la vitesse à laquelle le pécule du voyageur, ou celui du groupe, va disparaître.

Les établissements cités ci-dessous le sont à titre d'exemple. Vous pouvez tout à fait en inventer un pour qu'il s'adapte à vos intrigues et à vos personnages joueurs.

[Auberge du Cerf et du Daim] [Quartier Royal]

Cette dernière possède l'équivalent d'une suite. Mais à près de 50 orins la nuit, peu de personnes peuvent y résider longtemps. Sinon, il reste des chambres classiques mais de bonne facture.

Wyzima et ses environs



Lieux de la capitale

Q1 - Château Royal
Q2 - Quartier Royal
Q3 - Quartier des Marchands
Q4 - Quartier du Temple
Q5 - Vieille Wyzima

Lieux des environs de Wyzima

W1 - Faubourgs
W2 - Île du Vieux Château
W3 - Cimetière des Marais
W4 - Forêt des Marais
W5 - Île de l'Hirondelle Noire
W6 - Bords du Lac Wyzima
W7 - Eaux-Troubles
W8 - Champs

Le directeur de l'établissement (il se fait appeler ainsi) n'hésite pas à refouler des soldats venus de loin, car il ne souhaite pas avoir de soudards qui pourraient importuner sa clientèle de prestige. L'établissement possède pour cela ses propres vigiles pour veiller à sa bonne tenue.

[Auberge du Nord]
[Quartier des Marchands]

Cette auberge propose des chambres convenables et peut accueillir un groupe complet tant qu'il peut payer la durée du séjour. Les repas peuvent être pris dans la salle commune, qui est toujours enfumée. L'odeur de graillon est difficile à enlever.

Le patron se fait fort de proposer des plats venant de tous les Royaumes du Nord mais, à part les épices utilisées, tous sont à base de viande locale.

Si on arrive à l'amadouer, le patron peut fournir du fisstech par l'intermédiaire d'un de ses clients réguliers. Mais pour cela, il est obligé de payer une « protection » auprès de la Nouvelle Salamandre.

Au Nouveau Narakort
[Quartier des Marchands]

Cette taverne d'excellente tenue est fréquentée par les grands notables de Wyzima. On peut y apprécier une conversation autour d'un pichet de bon vin, jouer aux dés ou se mesurer aux meilleurs pugilistes de la capitale.

Des gardes de la ville sont toujours présents par groupes de trois ou quatre pour venir boire une bière ou manger un morceau. Certains, en dehors de leur service, font même office de vigiles pendant les réceptions.

Des tournois de poker aux dés sont régulièrement organisés, ainsi que des combats à mains nues. Certains parieurs perdent beaucoup lors de ces soirées (qui n'ont pas lieu pendant les réceptions, bien sûr).

Taverne de l'Ours Poilu
[Quartier du Temple]

Bien que dénommée taverne, l'établissement propose de quoi se loger pour un prix modique. Mais les matelas sont rugueux et le plus souvent habités par les rats, la lessive est rarement faite, tandis que la bière est coupée à l'eau.

Entre les combats illégaux, les compétitions de pugilat ou de poker aux dés, la boisson qui coule à flots et la présence de filles de joie, toute personne cherchant à se divertir y trouvera son bonheur.



Chapitre Deux : Wyzima, Capitale de la Téméria



La capitale de la Téméria, Wyzima, est la plus grande cité du royaume. Elle est située sur les rives du lac Wyzima, au croisement de plusieurs routes commerciales, dont une grande voie fluviale. Avec son réseau routier bien développé, la ville engrange des bénéfices considérables grâce au commerce. Elle est divisée en cinq grands quartiers.

- **Le Château Royal** : Ce dernier est considéré comme un quartier à lui tout seul.
- **Le Quartier Royal** : Il regroupe les ambassades, les hôtels particuliers des plus riches habitants et les établissements où le moindre article coûte plus cher que tout ce que peut gagner un paysan tout au long de sa vie.
- **Le Quartier des Marchands** : Celui des riches, mais pas suffisamment pour habiter le Quartier Royal, et des notables. Il abrite l'hôtel de ville et la place du marché.
- **Le Quartier du Temple** : Il est le plus pauvre des cinq quartiers. Là, se trouvent l'hôpital de St-Lebioda et le cloître de l'Ordre de la Rose-Ardente.
- **La Vieille Wyzima** : Elle est considérée comme ne faisant plus vraiment partie de Wyzima car elle se trouve en dehors de l'enceinte de la ville.
  Suite à la *Rébellion de Wyzima*, l'ancienne ville a été récemment reconvertie en ghetto pour les non-humains.

[**Note**] Wyzima est la capitale de la Temeria, un des Royaumes du Nord et le siège du roi Foltest. La ville n'est pas décrite en détails dans les romans. La nouvelle « *Le Sorceleur* » fournit la plus ample description de la ville. Dans ce récit, deux auberges sont mentionnés : Au Vieux Narakort et Au Renard. Il y fait aussi mention de la Porte des Cordiers, par laquelle Geralt entre en ville.



[Château Royal] [Q1]

« Non mais regardez-moi ça, ils ont collé du Royal partout ! Le Château Royal, la Porte Royale, le corps de garde Royal… A quand la cabane du fondement royal ? Ha ha ha ! »

— Visiteur anonyme, avant d'être arrêté par la garde royale

La dénomination « Château Royal » représente en réalité plusieurs bâtiments plutôt qu'un seul édifice. Cela comprend le château du roi Foltest lui-même, l'esplanade du château, le corps de garde royal, les trois tours carrés et les remparts.

D'ailleurs, les habitants de Wyzima repèrent aisément un voyageur lorsque ce dernier demande où se trouve le château royal. Ils lui répondent « *Vous voulez dire le château du roi Foltest ?* » en souriant de façon énigmatique pour montrer qu'ils en savent plus que lui.

Ce quartier est considéré comme la dernière ligne de défense en cas d'attaque extérieure ou bien de rébellion intra-muros. Les murs des remparts sont très épais et peuvent résister assez longtemps à des attaques issues de trébuchets ou de mangonneaux.

Les courtines qui relient les différentes tours de défense carrées sont suffisamment larges pour laisser passer deux hommes de front. Un toit composé en ardoise surplombe les courtines pour limiter les effets dévastateurs de tirs de barrage de flèches.

Le Quartier Royal est le seul à pouvoir donner accès au château du Roi Foltest. Des troupes de la garde royale sont postées de part et d'autre de la Porte Royale.

Porte Royale

Plus qu'une simple porte, il s'agit d'une véritable barbacane qui permet de limiter la taille de la troupe adverse qui voudrait investir l'enceinte du château royal. Deux portes munies de herses sont situées de part et d'autre de la barbacane.

Une bretèche située du côté du Quartier Royal permet aux archers de tirer, tout en étant protégés, sur des ennemis situés en contrebas. Il est également possible de jeter sur ces derniers des liquides bouillants.

Une fois passées les deux portes, et le contrôle effectué par un officier de la garde royale, le visiteur peut entrer dans l'enceinte du quartier du Château Royal.

Esplanade du château

Cette grande place permet d'accéder aux différents corps de bâtiments qui composent le quartier du Château Royal. C'est là que le roi Foltest passe en revue ses troupes depuis le haut de l'une des tours du château, ou qu'il procède à des cérémonies officielles, comme celle pour la victoire de la Bataille de Brenna.

Château du Roi Foltest

Construit sur ordre du roi Foltest, le château est reconnu pour ses immenses couloirs de pierre, ses vitraux et ses voûtes qui témoignent du savoir-faire des nains qui ont travaillé ici.

[Note] Pendant *The Witcher III*, le château sera réquisitionné par l'armée nilfgaardienne et utilisé comme point de chute par l'empereur en personne pour la suite de la conquête des Royaumes du Nord.

Les longs couloirs qui donnent accès aux différentes pièces du château sont sous la surveillance constante des gardes royaux. Un officier est toujours de permanence pour réagir au plus vite à tout type d'attaque.

Le roi Foltest est un souverain très actif qui parcourt souvent son pays, mais à Wyzima, il préfère rester dans ses appartements, avec une cour réduite.

Lorsque le Roi Foltest s'absente de la cité, pour régler un différent avec un de ses vassaux ou pour se rendre à une assemblée des Royaumes du Nord, c'est le burgrave Velerad qui prend la direction de la cité. Mais il y a également un chambellan (officier chargé du service de la chambre du souverain) qui gère toute l'intendance dans le château.

Salle du trône

Cette grande salle est utilisée par le roi Foltest pour examiner les requêtes, recevoir ses fidèles conseillers et accorder des audiences à ses sujets.

Chambre du roi

Cette grande pièce accueille les appartements du roi. Il y accueille les personnes de confiance pour parler d'affaires délicates pour éviter la fuite d'informations.

Cloître

Accessible depuis la salle du trône, entre autres, le cloître accueille un grand jardin composé de plusieurs essences d'arbres venant de différents royaumes. Des bancs en marbre gris offrent la possibilité de s'asseoir et d'apprécier le silence du jardin, sauf en cas de fêtes privées. Deux allées se croisant au milieu du jardin permettent de se rendre dans les autres pièces du château. Les galeries du cloître permettent d'en faire autant sans subir les effets désagréables d'une météo capricieuse.

Appartement des invités

Une grande pièce du château est réservée pour les hôtes de marque que le roi Foltest prend en haute estime, ou sur lesquels il souhaite garder un œil. Une immense cheminée permet de la chauffer même si cela prend du temps. De grands panneaux en bois sont installés pour créer des séparations temporaires et diviser la pièce en plusieurs zones.

Bibliothèque royale

Cette pièce, dont les murs disparaissent derrière de grandes bibliothèques, avec un escalier roulant permettant d'accéder aux plus hauts rayonnages, sert également de salle des cartes. C'est là que le roi Foltest et les différents commandants de son armée établissent des stratégies sur des conflits possibles.



Corps de garde royal

Ce long bâtiment rectangulaire de deux étages accueille les hommes et les femmes de la garde. C'est là qu'ils dorment, mangent, et se soignent. L'entraînement se fait généralement dans la petite cour du corps de garde.

Petite poterne

Construite dans la muraille d'un des remparts intérieurs qui donnent sur le Quartier Royal, cette porte permet aux domestiques et serviteurs habitant le quartier des Livrées, d'accéder au Château Royal. Comme elle est située à l'entresol, il faut emprunter une rampe d'accès.

Les gardes qui surveillent cette porte sont très attentifs sur qui rentre et qui sort. Ils connaissent les visages de tous les serviteurs autorisés à l'emprunter. Ils sont très difficilement corruptibles car le capitaine de la garde royale a été très clair en cas d'incartade : coups de fouet, torture et éviscération.

[**Note**] Comme le quartier du Château Royal, le ***Quartier Royal*** n'est pas décrit ni utilisé dans le jeu *The Witcher I* mais simplement évoqué. Ce qui suit n'est que pur spéculation mais permet d'avoir des lieux à visiter pour une campagne bac à sable.
D'ailleurs, dans le guide complet, le Quartier des Marchands semble plus correspondre au Quartier Royal par certains aspects décrits. Donc, ce qui est en adéquation avec ce quartier est octroyé à ce dernier.

[Quartier Royal] [Q2]

Quartier huppé par excellence, les rues pavées sont larges et bien entretenues, les maisons et les hôtels particuliers sont construits dans des matériaux nobles.

Des gardes de la cité le parcourent jour et nuit pour assurer la sécurité des habitants, et ils sont plus enclins à répondre à diverses questions surtout aux personnes qui ont des atours nobles. Ils n'hésitent pas à refouler vers les autres quartiers ceux qui ressemblent à des mendiants ou à des quémandeurs.

Porte Septentrionale

Il est possible d'entrer directement dans le Quartier Royal en passant par la Porte Septentrionale. Seuls un noble et sa suite (comme celle d'un PJ Noble) ou les riches marchands portant un sauf-conduit peuvent emprunter ce passage.

Les gardes refoulent les marchands sans sauf-conduit, les fermiers et les paysans et leur demandent de passer par les autres portes de la ville.

Place des Emissaires

Cette grande place regroupe les différentes ambassades représentant les Royaumes du Nord — Rédania, Kaedwen, Cidaris, Aedirn, Kovir et Poviss, la Ligue de Hengfors, Lyrie et Rivie (ou Lyria et Rivia), Cidaris et Verden —, ainsi que celle de l'Empire du Nilfgaard. La principauté de Toussaint possède sa propre annexe au sein de cette dernière. Il y a même une ambassade pour Skellige, bien qu'un représentant des îles s'y trouve rarement.

Chaque ambassade possède sa propre sécurité qui est assurée par des hommes d'armes venant du royaume qu'ils représentent. Des frictions arrivent souvent entre gens d'armes de différents royaumes mais elles se résolvent rapidement quand la garde de la cité, ou la garde royale, s'en mêlent.

Maison du chasseur du roi

Cette grande bâtisse regroupe les appartements du chasseur du roi mais aussi des chenils. C'est là que le chasseur élève et entraîne les futurs chiens de chasse pour la vénerie royale.

Devenir chasseur du roi

Le chasseur du roi, ou le Grand maître de la chasse, est un personnage d'importance en Téméria. On ne devient pas chasseur du roi, on le nait. C'est un métier et une position sociale qui se transmettent de génération en génération.

L'enfant mâle, à sa naissance, est marqué du sceau de la profession, équipé d'une hache fictive dans une main, et d'un bestiaire dans l'autre. Toute son éducation, depuis sa plus tendre jeunesse, sera axée essentiellement sur la connaissance des créatures et les moyens de les éliminer.

Il peut arriver que le roi Foltest lance une compétition qui offrira au vainqueur le rang de chasseur du roi. Cela est généralement le signe d'une trop mauvaise rencontre qu'aura faite le chasseur du roi précédent, dans les marais, à Eaux-Troubles ou en tout autre lieu de la Téméria. Ce ne sont pas toujours les mêmes qui gagnent. Cette compétition est réservée aux humains. Les gnomes, les halfelins, les nains et les elfes ne peuvent y participer.

Quartier des Livrées

Situées près de la Porte Royale, les quelques maisons à étages de ce quartier accueillent les différents serviteurs du roi lorsqu'ils ne sont pas en activité dans le château de Foltest.

Suite à la tentative d'assassinat ratée sur sa personne, le roi a décrété qu'un nombre limité de serviteurs devait être présent au château. Cela permet à la garde royale de les garder à l'œil plus facilement.

Place du Conseil

Située également près de la Porte Royale, cette place regroupe les habitations des conseillers du roi. Elles peuvent aller de la petite maisonnée au grand hôtel particulier.

Des gardes royaux sont présents pour en assurer la sécurité. Les membres de la garde de la cité n'ont pas leur mot à dire dans ces lieux. En cas d'incident dans une des habitations de la Place du Conseil, il peut y avoir des frictions entre les membres de ces deux factions pour des questions de juridiction.

Garnison royale

Ce nom est applicable à trois bâtiments : le premier se situe dans l'enceinte même du château royal ; le second s'élève près de la Place du Conseil ; tandis que le troisième se trouve près de la Porte Septentrionale.

Maisons des courtisanes du roi

C'est dans ce quartier un peu particulier que résident les courtisanes, appelées également demi-mondaines. Ces femmes ont un statut qui oscille entre la prostituée de luxe et la maîtresse entretenue par le roi.

Mais comme le roi Foltest a surtout préféré comme amantes sa sœur Adda ou la baronne de La Valette, les courtisanes du roi se sont « rabattues » sur les habitants du Quartier Royal. Il est toujours bien vu, lors d'une soirée mondaine, d'avoir une courtisane du roi à son bras.

D'ailleurs, une courtisane a même mis en place un établissement de luxe où les hommes peuvent se « détendre » loin des regards de leurs épouses. Certaines rumeurs affirment qu'il permet surtout de recueillir des informations sur des personnalités venues d'autres royaumes, en clair des confidences sur l'oreiller.

Brigida Papebrock

Connue comme une dame de cour très délicate, elle fait partie des personnes les plus courtisées, un comble pour une courtisane. Mais elle choisit celles qui peuvent faire partie de son cercle restreint. Généralement, des titres ou une grosse fortune donnent une chance de pouvoir l'approcher.



Il faut dire que le nom de famille Papebrock n'est pas étranger à la notoriété de Brigida. Ce dernier renvoie à l'une des plus anciennes familles aristocratiques dont les origines remontent jusqu'au VIIIe siècle au temps du Roi Dezmod (le fondateur de la Téméria actuelle, révéré par les nains).

Mais un revers de fortune l'a obligée à devenir une courtisane. Certaines rumeurs prétendent qu'elle a été approchée par Vernon Roche, le commandant des Stries Bleues. Cela suscite suspicion et curiosité.

Maisons des hôtes de marque

Disposées un peu partout dans le Quartier Royal, ces maisons sont attribuées aux invités du roi. La distance entre la maison et le château royal indique l'importance de l'hôte : plus elle est proche, plus il est considéré comme important pour le roi.

Auberge du Cerf et du Daim

Cet établissement est assez grand pour accueillir une cinquantaine de personnes sans qu'elles se marchent sur les pieds. Le propriétaire de l'auberge souhaite que ses clients puissent discuter sans être sans cesse bousculés par ceux qui se rendent au comptoir ou à l'escalier qui mène aux chambres.

L'auberge possède l'équivalent d'une suite. Mais à près de 50 orins la nuit, peu de personnes peuvent y résider longtemps. Sinon, il reste des chambres classiques mais de bonne facture et bien entretenues.

Les repas sont convenables mais un peu chers par rapport à la qualité servie. Mais ils peuvent être pris à n'importe quelle heure de la journée ou de la nuit.

Le règlement est très strict au sein de l'établissement : toute servante prise à fricoter avec un client ou une cliente est renvoyée sur le champ et ramenée manu militari dans le Quartier du Temple d'où elle a été extraite.

Porte intra-muros du Temple

Cette porte permet de rejoindre le Quartier de Temple. Mais elle est pratiquement tout le temps fermée.

Seul un évènement exceptionnel, comme un hôte de marque qui souhaite l'emprunter, peut provoquer son ouverture.

Dans cette éventualité, un groupe complet de gardes de la ville, soutenu par des gardes royaux, se poste devant la porte avant son ouverture. Leur but est de refouler les curieux venus du Quartier du Temple.

Porte intra-muros des Marchands

Comme pour la Porte Septentrionale, il faut avoir un sauf-conduit pour aller du Quartier des Marchands vers le Quartier Royal. L'inverse n'est pas vrai. En cas de quarantaine, cette porte reste fermée jusqu'à la levée.

Chaque soir, la porte est totalement fermée et bardée d'une herse métallique. Elle n'est ouverte qu'à l'aube, où déjà des marchands et des servants attendent de chaque côté de la porte pour aller d'un quartier à un autre.



Quartier des Marchands [Q3]

Comme la ville est située à l'intersection de plusieurs routes commerciales d'importance et qu'elle possède également un port, même s'il est ridicule en comparaison de celui de Novigrad, ce réseau étendu permet des profits considérables pour les marchands qui s'établissent dans la durée à Wyzima.

Il reste dans ce quartier des stigmates de la *Rébellion de Wyzima*. La terrible épidémie de Catriona a également touché de plein fouet le quartier qui fut alors soumis à une rigoureuse quarantaine (levée depuis). Malgré cela, l'endroit grouille littéralement de vie.

Les maisons de briques aux fenêtres ornées de fleurs, blotties côte à côte dans les rues étroites, mais pavées et bien entretenues, témoignent de la richesse des habitants. Ces rues facilitent le transport de marchandises, des entrepôts vers les étals de la place du marché ou vers des destinations lointaines.

En plus des marchands qui préfèrent résider dans ce quartier plutôt que de voir leurs profits disparaitre dans le coût et l'entretien exorbitant d'un hôtel particulier dans le Quartier Royal, il y a également des nobles, des notables, des magiciens, sans oublier le burgrave Velerad en personne.

Hôtel de ville [M1]

Lorsque le voyageur arrive par la Porte des Marchands, c'est le premier bâtiment officiel qu'il découvre. Cet édifice a la forme d'une flèche dont la pointe chanfreinée accueille la grande porte d'entrée en bois renforcé. Ces murs de pierre épais accueillent un greffier municipal et un grand nombre de clercs s'attelant aux tâches administratives de la ville.

En dehors de la porte principale, il est possible d'atteindre l'hôtel de ville en empruntant une passerelle située au premier étage d'un entrepôt voisin.

C'est dans son bureau de l'hôtel de ville que le burgrave Velerad gouverne la cité lorsque le roi s'absente de celle-ci.

Banque Vivaldi [M2]

Comme toute grande ville, Wyzima possède un établissement bancaire fondé par une grande famille naine : les Vivaldi.

Installée dans le même bâtiment solide aux épais murs de pierre que l'hôtel de ville, les coffres blindés situés au sous-sol sont surveillés par des gardes armés jusqu'aux dents et la riche clientèle peut compter sur un service discret et professionnel.

Comme pour l'hôtel de ville, un second accès permet d'accéder à la banque depuis l'entrepôt voisin.

Directeur de la banque

Malgré la réputation de la banque, des rumeurs prétendent qu'elle aurait été reprise, l'année dernière, par un investisseur anonyme, qui aurait profité des ennuis financiers de son propriétaire.

L'ancien directeur, le nain Golan Vivaldi, a été répudié par sa famille suite à son implication (volontaire ou non) dans la *Rébellion de Wyzima*. Pour l'instant, c'est un humain d'origine témérienne qui en a repris la direction.

Grand-Place du marché [M3]

Située à droite de l'hôtel de ville, la Grand-Place du marché regroupe un grand nombre de boutiques et d'étals où est présentée une quantité impressionnante d'articles de luxe venus des quatre coins du Continent et d'ailleurs.

Quartier des Marchands



Lieux du Quartier

M1 - Hôtel de ville
M2 - Banque Vivaldi
M3 - Grand-place du marché
M4 - Allée des remparts
M5 - Place Jan Natalis
M6 - Manufacture d'armes
M7 - Demeure de la Dame de la Nuit
M8 - Auberge du Nord
M9 - Place du Nouveau Narakort
M10 - Au Nouveau Narakort
M11 - Corps de Garde

Portes du Quartier

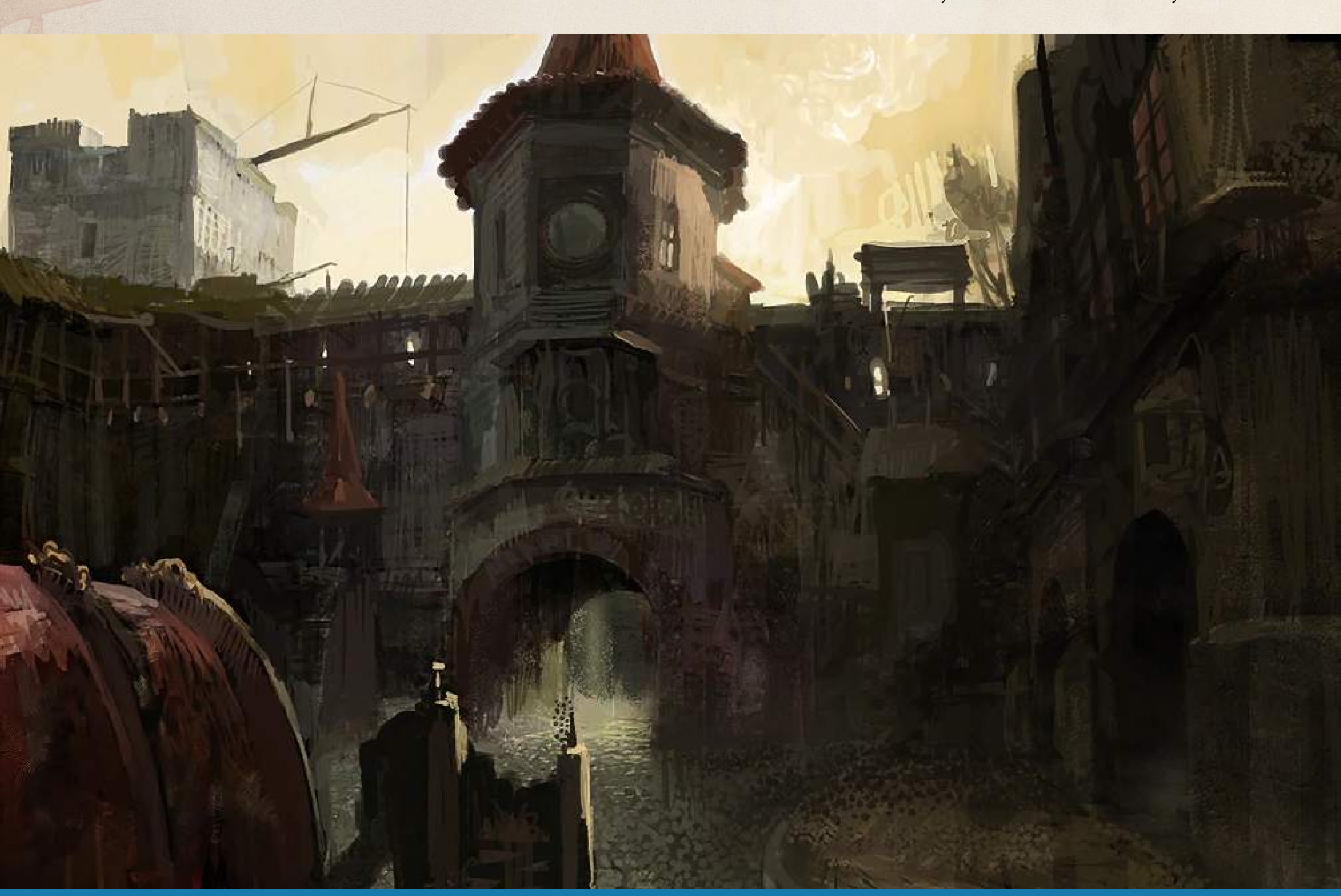
P1 - Porte intra-muros du Quartier Royal
P2 - Porte intra-muros du Quartier du Temple
P3 - Porte intra-muros du cimetière
P4 - Porte des Marchands
P5 - Porte de Maribor
P6 - Porte du Meunier

Voici une petite liste non exhaustive des marchands qu'un voyageur peut aborder pour acheter ou vendre certains articles :

- **Marchand zerrikanien** : vend et achète des herbes. Peut fournir de la poudre zerrikanienne.
- **Alchimiste** : Il se considère plus comme un herboriste que comme un alchimiste mais vend tout de même des articles alchimiques et des amulettes. Il possède une ou deux formules alchimiques (de niveau novice).
- **Marchand d'alcool** : Si vous cherchez de l'alcahest à bon prix, c'est lui qu'il faut aller voir. Mais avant, il faut lui apporter des alcools et des vins qu'il n'a plus en stock, et il se fiche de la provenance de ce qui lui est apporté.
- **Marchand de textiles** : Besoin de matières de grande qualité pour vous fabriquer une tenue pour une réception dans une ambassade du Quartier Royal ou au Nouveau Narakort ? Alors vous êtes au bon endroit.
- **Marchand de bois** : Une maison à construire ou à retaper ? Des boucliers à fabriquer ? Ce marchand possède différents fournisseurs dont la production est régionale.
- **Libraire** : Il vend et achète des livres mais surtout vend des parchemins qui contient des formules alchimiques (dont une de niveau compagnon).
- **Marchand d'armes** : Il vend et achète seulement des armes, des armures et les produits connexes. Il est en affaire avec le fourbisseur de la Grand-Place ainsi qu'avec l'armurier de la place du Nouveau Narakort.
- **Fourbisseur** : Ce dernier fabrique des armes, et uniquement des armes, si on lui apporte le bon schéma (jusqu'au niveau compagnon). Il se fait payer uniquement en gemmes pour des commandes spécifiques. Sinon, pour des armes de niveau novice, il accepte sans problème les orins tÉmériens ou les couronnes rédaniennes.

Allée des remparts [M4]

Située derrière les bâtiments de la Grand-Place du marché et avant les remparts sud-est, cette allée regroupe plusieurs établissements comme une boucherie, un marchand de bijoux ou une maison de jeux.



- **Boucher** : Il vend et achète de la viande. Il peut également fournir du suif de chien. Cela peut amener certains clients à douter de l'origine des morceaux de viande qui sont vendus dans cette boutique.

- **Marchand de bijoux** : Spécialiste de bijoux sertis de pierres précieuses, il est rarement dans sa boutique et se balade sur les différentes places de la ville. Il peut aller jusqu'à une boutique du Quartier du Temple pour certains composants passés sous le manteau. Quand il est absent, un commis prend les commandes.

- **Maison de jeu** : Même si elle a l'apparence d'une auberge, car il y a des chambres disponibles à l'étage, les gens viennent surtout pour les parties de poker aux dés ou de gwent endiablées. L'ambiance tamisée, la sélection fine de nourriture et de boisson font de cet établissement un lieu où les gens aiment se retrouver le soir pour une partie.
  Le pugilat n'est pas autorisé. Tout client violent se voit refuser l'accès à l'établissement par la suite.
  La gérante, qui fait également office de serveuse, n'a pas négligé l'aspecte sécurité : deux vigiles surveillent chacune des deux issues de la maison.

Place Jan Natalis [M5]

La Place Jan Natalis porte le nom du commandant en charge des Nordiens qui a remporté la victoire sur les champs de la Bataille de Brenna. Elle est toujours pleine de gens. Là, on trouve un bouffon et des musiciens, et également la maison de Triss Merigold.

La Place est un point central du Quartier des Marchands. Elle se trouve à la croisée des routes : à l'ouest, on trouve une grande manufacture d'armes et la Demeure de la Dame de la Nuit ; au sud, se trouve la Place du Nouveau Narakort avec sa taverne ; à l'est, l'hôtel de ville suivi de la Porte des Marchands ; et le nord permet de rejoindre le Quartier Royal.

Maison de Triss Merigold

La magicienne habite dans une maison d'angle, près d'une petite place où subsiste le socle d'une statue. La statue, celle d'un grand philosophe elfe, a été fondue pour couler la nouvelle cloche du cloître de l'Ordre de la Rose-Ardente. La magicienne a décoré sa demeure de manière luxueuse, voire extravagante. Elle possède de nombreux appareils très coûteux, des ingrédients magiques et du matériel précieux comme un télécommunicateur qui ressemble à un miroir sur pied.

Quand elle doit s'absenter longtemps, la magicienne pose des scellés magiques sur les différentes entrées de la bâtisse. Toute personne malintentionnée se verrait affublée d'une marque indélébile sur le front indiquant qu'elle est une voleuse notoire. De plus, les serrures de la maison sont de très bonne facture.

[**Note**] Il faut réussir un jet de *Résistance à la magie* **SD 24** pour ne pas se voir affubler de la marque du voleur. Quand aux serrures, elles nécessitent de réussir un jet de *Crochetage* au **SD 18** pour pénétrer dans la maison.

Manufacture d'armes [M6]

Situé immédiatement à l'ouest de la Place Jan Natalis, ce grand bâtiment renferme l'une des usines les plus modernes de la Téméria et peut fabriquer plus d'armes que tous les forgerons du pays mis ensemble.

Cependant, leur devise semble être « moins cher, plus vite et en masse », au lieu d'un produit de qualité. On y fabrique des épées (surtout en fer), des hachettes, des armures, des pointes de flèche pour les archers et des carreaux pour les arbalétriers.

En entrant dans la manufacture, il est possible de voir un grand nombre de forgerons au travail, supervisés par un contremaître.

Un autre homme appelé « l'alchimiste », bien qu'il se voit plus comme un scientifique que comme un vrai manipulateur de potions magiques ou de formules occultes, fabrique les différents composants délicats nécessaires à la fabrication de bombes, de pièges ou de projectiles aux effets dévastateurs. Brutal dans ses manières, il se rassérène face à un collègue scientifique.

Demeure de la Dame de la Nuit [M7]

Dans la grande rue qui va de la Place Jan Natalis à la Porte du Quartier du Temple, la décoration de la façade de l'une des bâtisses ne laisse aucun doute sur sa fonction.

La Demeure de la Dame de la Nuit est le meilleur établissement de plaisirs de la ville de Wyzima. Avec des arguments adéquats, il est possible d'obtenir de la part de ses sublimes hôtesses des faveurs toutes particulières.

La propriétaire et directrice de cette maison, quant à elle, est une femme magnifiquement belle qui, dit-on, était amoureuse autrefois d'un ami d'un sorceleur, aujourd'hui disparu. Des rumeurs font courir le

bruit sur certaines activités pour le moins troublantes qu'elle exercerait, ce qui lui permettrait de conduire son établissement en toute prospérité.

L'accès au premier étage est gardé par un videur qui ressemble plus à un homme de main. Ce dernier ne laisse passer personne qui soit mal habillé.

[Note] Dans le jeu *The Witcher I*, il peut être soudoyé avec 250 orins ou du fisstech. Il reste la possibilité de l'affronter mais cela manque totalement de discrétion.

[Desdémone], Reine de la Nuit

Cette maison close est dirigée par une femme appelée La Reine de la Nuit. C'est une *brouxe*. La plupart des jeunes femmes qui travaillent là sont, comme la Reine elle-même, des vampires qui prennent le sang, en plus de l'argent comme paiement pour leurs services sexuels.

[Note] Dans le jeu *The Witcher I*, le Sorceleur décide de laisser la brouxe en vie car elle avait pour amant un ami très proche de ce dernier mais qui a disparu depuis. Il s'agit bien sûr du vampire supérieur *Emiel Regis Rohellec Terzieff-Godefroy*.

[Auberge du Nord] [M8]

Située dans la rue qui mène de la Place Jan Natalis à la Porte du Quartier Royal, cette auberge propose des chambres convenables qui peuvent accueillir un grand groupe de personnes au complet tant qu'il peut payer la durée du séjour, bien sûr.

Les repas sont pris dans la salle commune, qui est toujours enfumée, l'odeur de graillon est difficile à enlever. Le patron se fait fort de proposer des plats venant de tous les Royaumes du Nord mais, à part les épices utilisées, tous sont à base de viande locale.

Si on arrive à l'amadouer, le patron peut fournir du fisstech, par l'intermédiaire d'un de ses clients réguliers. Mais pour cela, il est obligé de payer une « protection » auprès de la Nouvelle Salamandre (voir chapitre « Personnalités et Organisations »).

Place du Nouveau Narakort [M9]

Cette dernière, accessible depuis la rue qui va de la Place Jan Natalis jusqu'à la Porte de Maribor, offre une grande esplanade où se trouve une gloriette tout en bois où l'on peut se réfugier quand il pleut.

Elle permet également d'accéder à la taverne Au Nouveau Narakort, à une des entrées du Corps de Garde, ainsi qu'à l'étal d'un armurier.

Au Nouveau Narakort [M10]

Cette taverne d'excellente tenue est fréquentée par les grands notables de Wyzima. On peut y apprécier une conversation autour d'un pichet de bon vin, jouer aux dés ou se mesurer aux meilleurs pugilistes de la capitale.

Le rez-de-chaussée accueille les personnes qui sont de passage pour manger un morceau ou boire une pinte. La grande salle du premier étage est régulièrement utilisée pour des réceptions en soirée et sur invitation exclusivement, et il y a une grande chambre généralement réservée aux clients prestigieux. Au deuxième étage se trouvent des chambres plus modestes mais propres et confortables.

Des gardes de la ville sont toujours présents par groupe de trois ou quatre pour venir boire une bière ou manger un morceau. Certains, en dehors de leur service, font même office de vigiles pendant les réceptions.

Des tournois de poker aux dés sont régulièrement organisés ainsi que des combats à mains nues suivant des règles préétablies. Certains parieurs perdent beaucoup lors de ces soirées (qui n'ont pas lieu pendant les réceptions, bien sûr).

Le Corps de Garde [M11]

C'est ici que la garde de la ville a son quartier général. Plusieurs entrées permettent d'accéder au bâtiment. Le capitaine de la garde (Vincent Meis ou un autre, voir le chapitre « Personnalités et Organisations ») y a son bureau mais s'y trouve rarement car il y a toujours une affaire urgente à régler. Le burgrave Velerad a également un bureau d'où il supervise toutes les affaires ayant trait à la criminalité et à la sécurité de la ville.

Pendant un temps, les gardes de la ville ont dû partager les lieux avec les membres de l'Ordre de la Rose-Ardente au cours de la quarantaine liée à l'épidémie de Catriona et aux exactions de la Scoia'tael. Mais lorsque le Grand Maître Jacques d'Aldersberg a révélé sa véritable nature lors de la *Rébellion de Wyzima*, l'ordre fut éjecté manu militari par le capitaine et ses hommes.

Porte intra-muros du Quartier Royal [P1]

Voir description dans la section « Quartier Royal », au paragraphe « Porte intra-muros du Quartier des Marchands ».

Porte intra-muros du Quartier du Temple [P2]

Egalement appelée la Porte du Quartier des Marchands si on se trouve dans le Quartier du Temple, les gardes qui sont de faction de surveillance sont plus enclins à laisser les personnes emprunter ce passage, surtout si ce sont des non-humains.

Porte intra-muros du cimetière [P3]

Cette grande porte barrée par une herse métallique permet d'accéder au cimetière situé dans le Quartier du Temple. Deux gardes de la ville sont toujours affectés à cette porte.

D'ailleurs, les gardes considèrent cette affectation comme une punition car il n'y a rien à y faire et les bruits nocturnes provenant du cimetière ne sont pas là pour rassurer, alors qu'à une vingtaine de mètres des gens s'amusent au Nouveau Narakort.

Porte des Marchands [P4]

C'est la porte principale du Quartier des Marchands qui permet aux habitants des faubourgs d'accéder directement à la rue principale qui mène jusqu'à la Porte du Quartier du Temple. Elle permet de rejoindre rapidement l'hôtel de ville et la Grand-Place du marché.

Elle est souvent encombrée d'un flot de charrettes et de chariots appartenant à des marchands du quartier ou itinérants. La garde contrôle les marchandises qui passent et vérifie que le *tonlieu* (une taxe douanière) a bien été acquitté. Tout cela provoque un embouteillage monstre les grands jours de marché.

Porte de Maribor [P5]

Cette porte située au sud du quartier permet d'accéder aux faubourgs de Wyzima. Mais avant de sortir, il est possible d'aller dans la boutique d'un herboriste qui se distingue des autres bâtisses par la statue de la déesse Mélitèle qui se trouve dans la cour.

Porte du Meunier [P6]

Egalement appelée la Porte du Vieux Moulin, cette porte est située entre la Porte de Maribor et la Porte des Marchands. Comme son second nom l'indique, elle permet de rejoindre le vieux moulin édifié à l'extérieur.

Peu de personnes l'empruntent car elle est souvent fermée à cause du fait que les gardes affectés à sa surveillance sont le plus souvent à la maison de jeux située dans l'Allée des Remparts, sauf quand ils savent que le capitaine va y faire sa ronde.



Quartier du Temple



Lieux du Quartier

T1 - Hôpital St-Lebioda
T2 - Cloître de l'Ordre de la Rose-Ardente
T3 - Poste de l'Ordre
T4 - Le Petit Mahakam
T5 - Bordel « Les Cuisses Brûlantes »
T6 - Taverne de l'Ours Poilu
T7 - Maison du Boucanier
T8 - Cimetière de Wyzima
T9 - Rue marchande
T10 - Donjon de la Cité
T11 - Cabinet dentaire Schmartz
T12 - Maison de Talar

Portes du Quartier

P1 - Porte intra-muros du Quartier des Marchands
P2 - Porte intra-muros du Quartier Royal
P3 - Porte de la Digue

Quartier du Temple [Q4]

Le Quartier du Temple fait immédiatement penser à une fille de joie querelleuse, crasseuse et odieuse qui, malgré son apparence repoussante et son caractère impossible, offre au passant la tentation de plaisirs faciles et interdits. A chaque coin de rue guettent des mendiants, des individus douteux, des miséreux au regard noir, des non-humains frustrés, sans oublier bien sûr les femmes de petite vertu.

Le Quartier du Temple a été coupé du reste du monde avant l'hiver 1271, car une épidémie de Catriona menaçait le pays. Les rares patrouilles de la garde ne s'aventuraient pas dans les sombres ruelles qui furent le théâtre de scènes de violence pendant la nuit de la *Rébellion de Wyzima*.

Hôpital de St-Lebioda [T1]

Situé au centre du Quartier du Temple, l'Hôpital St-Lebioda, avec son grand jardin, est l'un des bâtiments les plus visibles du quartier. Portant le nom du prophète Lebioda, l'hôpital a été installé dans un ancien temple de Mélitèle. Une statue du corps triple de la déesse est toujours visible à l'intérieur.

L'hôpital accueille les pauvres et les malades, de la peste ou d'une autre maladie, pour soigner le corps et l'esprit. Les hurlements des malades et la puanteur de leurs excréments n'en font pas un lieu très plaisant. Ceux qui sont emportés par la maladie (soit la grande majorité) sont jetés dans une fosse située à l'arrière du bâtiment. En cas de grosse épidémie, tous les corps sont brûlés pour éviter toute propagation.

Shani

Après la *Rébellion de Wyzima*, la jeune femme médecin accepta un poste d'enseignante à l'Université d'Oxenfurt. Il faut dire qu'entre la Bataille de Brenna et ce qui s'était passé dans la Vieille Wyzima, elle voulait oublier toutes les horreurs qu'elle avait vues et vécues.

Jardinier

Le jardinier est un vétéran de la guerre contre le Nilfgaard, pendant laquelle il a été membre du corps de mercenaires, et connu sous le nom de « Joli Chaton ». Il s'est même rendu en Zerrikania, où il a acquis ses vastes connaissances sur les insectes et la géographie de la région.

Maintenant à la retraite, il se contente avec l'entretien du jardin de l'Hôpital St Lebioda. Il est toujours partant pour une partie de poker aux dés lancée à l'improviste.

Cloître de l'Ordre de la Rose-Ardente [T2]

A quelques pas de l'hôpital, après avoir emprunté un long chemin en pente, se trouve le cloître de l'Ordre de la Rose-Ardente. Ce grand bâtiment est en réalité l'ancien manoir d'Everden ayant appartenu à un alchimiste du nom d'*Everden de Rinde*.

Lorsque l'Ordre de la Rose-Ardente, encore sous les ordres du Grand Maître Jacques d'Aldersberg, a pris possession des lieux pour en faire son quartier général, il en a profité pour faire détruire tout ce qui était contraire à ses croyances.

Depuis la *Rébellion de Wyzima*, le nombre de membres de l'Ordre encore présents dans ces lieux a bien diminué. Malgré tout, ils s'entraînent toujours dans la grande cour du cloître afin de se préparer pour l'affrontement avec les ennemis de l'ordre : les utilisateurs de magie (y compris les sorceleurs), les sorcières de village et les non-humains.

Poste de l'Ordre [T3]

Situé à côté du cloître, avant le long chemin en pente, ce bureau permet aux visiteurs de pouvoir parler à un membre de l'Ordre après avoir pris rendez-vous avec l'ordonnance du Grand Maître.

Le Petit Mahakam [T4]

Cette zone, située au nord-nord-est du Quartier du Temple, avait été délimitée pour abriter les elfes et les nains. Ils devaient y travailler et y résider. Suite à la *Rébellion de Wyzima*, une bonne partie des non-humains qui y vivaient ont été « conviés » à aller vivre dans la Vieille Wyzima. Les seuls non-humains qui ont pu rester sont soit utiles à la communauté humaine, comme forgerons, armuriers ou médecins, soit ont des contacts parmi la pègre locale, ou quelques nobliaux de la ville, qui empêchent tout action violente contre eux.

Un bon nombre d'halfelins sont arrivés et ont pris possession des habitations laissées vacantes pour exercer des activités comme la minoterie (transformation des grains en farine), la cuisine, la couture et autres métiers de ce genre. Certains pratiquent même la médecine et prêtent main forte aux novices de l'hôpital St-Lebioda.

Malgré tout, se rendre dans ce quartier se fait toujours aux risques et périls du voyageur inconscient. La nuit, il est possible de faire de mauvaises rencontres qui se terminent inévitablement en rixes.

Ancienne maison de Kalkstein

L'ancien propriétaire, l'alchimiste *Adalbertus Aloysius Kalkstein*, a préféré délaisser sa maison et Wyzima pour se rendre dans un lieu plus sûr comme Novigrad. L'avenir lui donnera tort.

Un halfelin a récupéré le matériel d'alchimie en sous-sol pour préparer décoctions, sirops, poudres et contrepoisons, et a créé au rez-de-chaussée une boutique d'apothicaire.

Ancienne forge de Malcolm Stein

La boutique du forgeron nain a été, quant à elle, reprise par [*Berthold Slumberbatch*], un gnome qui propose armes et armures ouvragées. Il a peu d'humains comme clients et encore moins de non-humains, elfes ou nains. Il compte surtout sur les voyageurs de passage et le bouche-à-oreille.

Quand à Malcolm Stein, ce dernier est parti dans la Vieille Wyzima où il a trouvé de nouveaux locaux pour remonter sa forge.

Bordel des Cuisses Brûlantes [T5]

Le bordel « Les Cuisses Brûlantes » se trouve dans la partie la plus pauvre du Quartier du Temple, soit au sud-ouest. C'est là qu'on peut trouver Carmen et ses « filles ».

Pour une maison close, bien que ce nom soit très galvaudé pour l'établissement, le décor est plutôt dépourvu de charme. Il y a presque en réalité un manque total de décor. Toutes les « transactions » doivent avoir lieu ailleurs, à moins que la clientèle ne soit capable de ne pas remarquer son terrible environnement.

Carmen, la Matrone

De son vrai nom *Hela*, Carmen est la fille du prêtre du Feu Eternel qui admonestait les habitants des faubourgs de Wyzima avant d'être définitivement réduit au silence par le Sorceleur.

Elle est une sorte de porte-parole des prostituées des bas-fonds du quartier. Elle est peu susceptible d'être sous l'emprise d'un maquereau car elle possède des liens forts avec la garde de la cité, et surtout avec le capitaine Vincent Meis (Voir l'entrée de ce dernier au chapitre « Personnalités et Organisations ») si ce dernier est encore en vie.



Taverne de l'Ours Poilu [T6]

L'*Ours Poilu* accueille une clientèle des plus variées, comme les anciens membres de l'Armée Volontaire de Mahakam. On y trouve aussi de nombreux criminels.

Le tavernier ne fait pas souvent la lessive, il coupe sa bière avec de l'eau (des rumeurs disent plutôt de la pisse de chien) et ses matelas rugueux sont le plus souvent habités par les rats, mais tout le monde peut y trouver ce qu'il cherche.

A l'*Ours Poilu*, les amateurs de combats clandestins et autres divertissements illégaux tels que le pugilat, le poker aux dés et les filles de joie, trouveront toujours leur bonheur, les ivrognes également.

Présence de Coleman

[O] On dit qu'il est possible d'y acheter du fisstech si on trouve Coleman, le revendeur de cette drogue illégale. (Voir l'entrée de ce dernier au chapitre « Personnalités et Organisations »)

Maison du Boucanier [T7]

Située également dans le coin le plus pauvre du Quartier du Temple, en face et pas très loin de la Taverne de l'Ours Poilu, la maison est généralement fermée à double tour et surveillée par deux gaillards costauds, généralement membres de l'organisation du Boucanier. (Voir l'entrée de ce dernier au chapitre « Personnalités et Organisations »)

Cimetière de Wyzima [T8]

Il existe deux entrées pour accéder au cimetière : une depuis le Quartier du Temple où il est bâti ; la seconde depuis le Quartier des Marchands. Elles sont verrouillées et interdites au public à cause de rumeurs sur des créatures qui rôderaient de jour comme de nuit.

Côté Quartier du Temple, il est néanmoins possible d'y accéder, après obtention d'un sauf-conduit ou par l'entremise du fossoyeur.

Il y a une crypte dans le cimetière, ainsi qu'une ruine de forme hexagonale qui semble être un ancien temple ou une chapelle.

Depuis le passage du Sorceleur, les tombes sont un peu mieux entretenues et la crypte est débarrassée des corps sans vie des monstres qui étaient présents. Malgré tout, personne ne s'y rend la nuit, seuls des inconscients s'y risqueraient.

Fossoyeur de Wyzima

C'est un homme qui semble suivre à la lettre le code déontologique de sa profession : être discret, voire quasi-invisible, et peu bavard, quitte à rester près du cimetière et de sa besogne, et à l'écart de ses voisins.

Toujours est-il que le fossoyeur est un gars sympathique, peu bavard assurément, mais serviable. Il peut rendre quelques menus services contre un cadeau en gage de sympathie. Par contre, il ne laisse entrer personne dans le cimetière sans un document officiel dûment rempli.

Il possède également la capacité anecdotique de donner, avec un simple coup d'œil sur une personne, le poids (au gramme près) de cette dernière, ainsi que diverses mensurations (hauteur, longueur des bras, tour de poitrine, tour de taille, etc.).

Rue marchande [T9]

Cette rue qui part du quartier de l'hôpital et qui va jusqu'à la Porte du Quartier Royal fait fonction de marché principal dans le Quartier du Temple.

En dehors de marchands classiques, il y a un antiquaire spécialisé dans l'achat et la vente de livres anciens ou rares, une herboriste qui ne dévoile pas ses lieux préférés pour ses récoltes mais présente quelques plantes difficiles à trouver dans la région (SD entre 15 et 18).

Ancienne maison de Shani

Située à côté d'une statue du Bâton d'Asclepius, cette maison appartient à une vieille logeuse que tout le monde appelle Grand-mère, car personne ne connait son véritable âge.

Elle loue le premier étage et dort au rez-de-chaussée car ses vieux os la font souffrir quand elle doit monter les escaliers. Si une jeune femme devient sa locataire, Grand-mère devient un véritable cerbère pour garder intacte la pureté de celle-ci. Mais généralement, un alcool de premier choix suffit à l'amadouer et à la faire tomber ivre de sommeil.

Donjon de la Cité [T10]

Ce bâtiment est plus une tour de garde qu'un véritable donjon digne de ce nom. Il contient tout de même deux cachots : le grand cachot sert à emprisonner la masse des criminels. Les bagarres y sont fréquentes. Le petit cachot accueille les « hôtes de marque » qui ont les moyens de se payer le « séjour ».

Une trappe, près des cachots, permet d'accéder directement aux égouts de la ville. Cette dernière est bien sûr cadenassée et ne peut être ouverte que depuis la tour de garde.

Cabinet dentaire Schmartz [T11]

Située au croisement de la Rue du Port et la Rue des Cordeliers, cette maison accueillait auparavant les bureaux du détective *Raymond Maarloeve*, avant sa mort. Elle est devenue un cabinet dentaire dirigé par *Zahin Schmartz*, un nain. Ce dernier a suffisamment de contacts au sein de la ville pour ne pas subir le courroux des humains ou de l'Ordre de la Rose-Ardente.

Maison de Talar [T12]

Située sur la Rue des Héros de la Garde, derrière l'hôpital de St-Lebioda et tout près du Donjon de la Cité, cette maison sert de boutique de prêts sur gage, mais tout le monde sait dans le quartier que *Talar* est un receleur (Voir l'entrée de ce dernier au chapitre « Personnalités et Organisations »).

Chez Talar, des étagères débordent d'objets rares, de matériels dont on se demande comment ils sont arrivés là. C'est une véritable plaque tournante à Wyzima, chez qui tout objet a transité avant d'être revendu au prix fort.

Quand on fait affaire avec Talar, encore faut-il arriver à passer outre la tenue miteuse de clochard pouilleux, ou son langage ordurier tout droit sorti des égouts. Malgré tout cela, il arrive à se faire tolérer lorsqu'il se pointe chez les personnages les plus importants de la Téméria.

Porte intra-muros du Quartier des Marchands [P1]

Il faut passer devant le donjon de la cité avant d'atteindre la porte qui permet d'accéder au Quartier des Marchands.

Le contrôle effectué par les gardes en faction est très strict. Il faut généralement un sauf-conduit ou un laissez-passer pour poursuivre son chemin. Les têtes connues par les gardes sont moins contrôlées.

Porte intra-muros du Quartier Royal [P2]

Cette porte est toujours fermée et renforcée d'une herse métallique. La garde y est drastique, surtout du côté du Quartier du Temple. Un lieutenant de la garde y est toujours présent car c'est à lui qu'incombe la responsabilité d'ouvrir cette porte et d'assumer les conséquences potentielles si des habitants du Quartier du Temple pénètrent dans le Quartier Royal et y font du grabuge.

La seule véritable raison qui pourrait faire ouvrir cette porte est l'arrivée d'un hôte de marque venu par bateau qui, donc, arriverait depuis la Digue et passerait par le Quartier du Temple pour rejoindre directement le Quartier Royal. Dans ce cas, les gardes de la cité serviraient d'escorte pendant tout le trajet.

Porte de la Digue [P3]

Comme son nom l'indique, elle permet d'accéder à la digue où les bateaux déchargent leurs cargaisons. Si un voyageur vient de la Vieille Wyzima, la porte prend le nom de Porte de la Nouvelle Wyzima.

Certains gardes en surveillance devant la porte n'hésitent pas à demander aux voyageurs de passage, et qui veulent accéder à la ville, une petite contribution pour les orphelins de la garde de la cité. En clair un pot-de-vin !

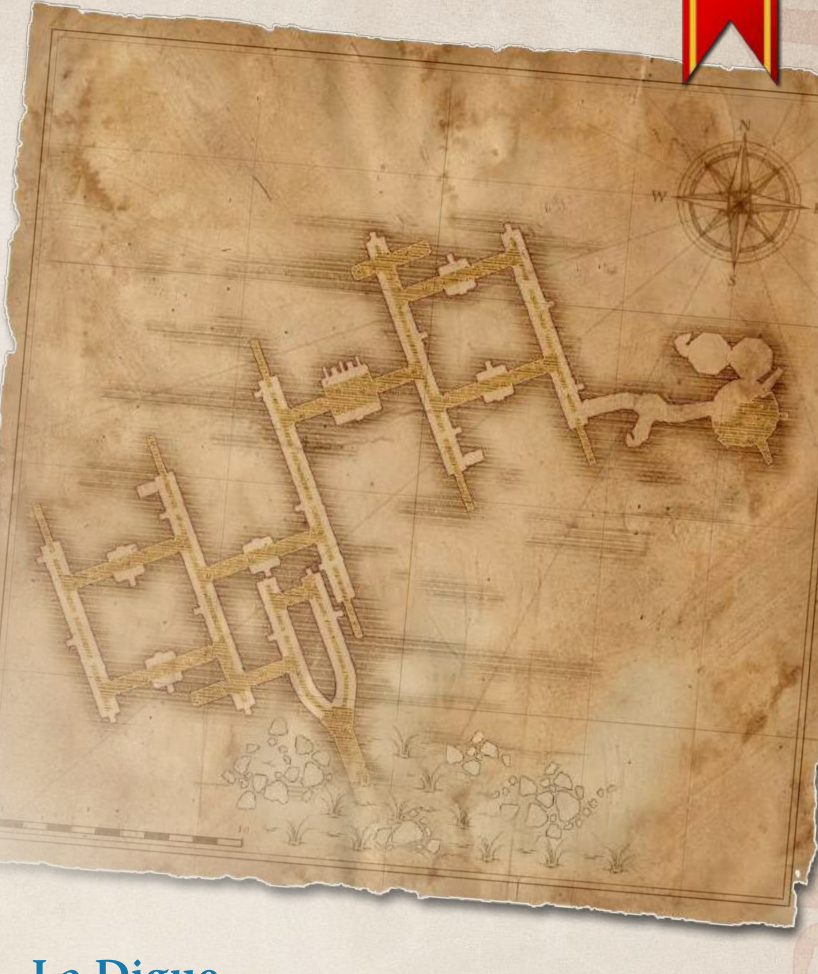
Les Égouts de Wyzima

Le vaste réseau d'égouts de Wyzima fut construit sur les ruines d'une ancienne cité elfique. Les anciens canaux ont perdu leur splendeur d'autrefois, mais ils remplissent toujours leur fonction. Ils relient le Quartier du Temple à celui des Marchands et charrient les eaux usées de toute la ville. La puanteur qui y règne est difficilement supportable. Les égouts sont dangereux pour ceux et celles qui ne sont pas vigilants ou suffisamment préparés. Ils sont infestés par toutes sortes de monstres, notamment des noyeurs et des noyadés, et parfois même de goules ou un zeugle. On dit aussi qu'un cocatrix y avait élu domicile.

Isolés et rarement visités, les égouts sont devenus une cachette idéale pour les disciples du culte de l'Araignée à tête de lion, une religion aujourd'hui interdite.

Il y a plusieurs entrées aux égouts et même différentes façons d'y accéder. Il y a deux entrées principales : une à partir du Quartier du Temple, et l'autre à partir du Quartier des Marchands. Il y a également une grille dans le cachot du donjon qui mène aux égouts.

Deux grandes cryptes sont « disponibles » pour toute activité criminelle tant que combattre des nécrophages ne dérange pas les membres de la bande de malandrins.





La Digue

Egalement connue sous le nom de La Jetée, la Digue est une zone à l'extérieur de l'enceinte de Wyzima et le passage obligé pour se rendre du cœur de la ville à la Vieille Wyzima. Les navires marchands et les vaisseaux de ligne peuvent accoster à l'embarcadère pour décharger leurs marchandises ou effectuer un ravitaillement, une fois qu'ils ont franchi le double pont-levis qui permet de laisser passer les navires ayant de grands mats.

La Digue est incontournable pour se rendre dans les marais situés au sud. Quelques passeurs sont toujours prêts à vous y mener pour quelques orins.

En journée, c'est un lieu champêtre où il fait bon flâner ou pêcher en admirant le lac depuis ses rives tandis que des enfants jouent dans l'herbe grasse. Les marchands sont présents dès qu'un navire accoste pour avoir les meilleurs articles au meilleur prix avant la concurrence. Des demoiselles des Cuisses Brûlantes offrent leurs services aux marins de passage.

De nuit, la Digue montre une toute autre facette, et il vaut mieux garder une main sur la poignée de son épée, car, souvent, elle devient le terrain de chasse de bandes de noyeurs venus des marais.

Vieille Wyzima [Q5]

La Vieille Wizyma, entourée de ses palissades en bois, est un souvenir du passé, du temps où les capitales des plus puissantes nations n'étaient qu'un assemblage maladroit de chaumières en bois avec des rues pleines de poules et d'enfants crasseux.

Le roi Foltest, en transférant son trône du vieux château dans la cité, fut à l'origine de la lente et patiente reconstruction de Wyzima, qui a fait de l'ancien village de bois une cité bâtie de briques. La guerre n'a pas épargné les habitants de la Vieille Wyzima, qui n'était protégée que par une palissade. Après la guerre, ce quartier est devenu un ghetto pour les non-humains. Les elfes et les nains ont été contraints de s'installer là où même les pauvres ne voulaient pas vivre.

Pendant la *Rébellion de Wyzima*, la Vieille Wyzima est devenue un terrain d'escarmouches entre l'Ordre de la Rose-Ardente et la Scoia'tael.

Il reste toujours des traces visibles de cette nuit fatidique. La plupart des maisons situées au sud ouest, après le poste de commande de l'Ordre, sont à moitié calcinées. Malgré tout, elles servent aux plus démunis comme un semblant de foyer.

Composés en majorité de nains et d'elfes, les habitants essayent de survivre tant bien que mal entre les murs décrépis des maisons, les rues boueuses, les rats qui s'en donnent à cœur joie, le manque de nourriture et les chevaliers de l'Ordre qui font leur ronde durant la journée.

Porte de la Digue [P1]

Comme son nom l'indique, cette porte située à l'ouest de la Vieille Wyzima permet d'accéder à la digue où les bateaux déchargent leurs cargaisons. Dans ce cas, les hommes de la garde laissent passer les débardeurs nains le temps de décharger ou de charger les navires à quai.

Porte du Couchant [P2]

Cette porte en pierre était composée d'une herse métallique et d'une double porte en bois. Entre la Seconde Guerre Nordique et la *Rébellion de Wyzima*, Les portes sont dégondées et la herse est tombée en travers. Rien ne peut y passer, à part les enfants en se faufilant entre les différents interstices plus ou moins grands.

En temps normal, cette porte permet de rejoindre le Cimetière des marais et après, le Vieux Château. C'est également par là que les voyageurs venant de la ville de Dorian arrivent.

Brèche dans le mur [P3]

Cette dernière sert de porte pour sortir par l'ouest de la vieille ville. Elle remplace la porte qui n'a toujours pas été réparée.

Quand la nuit arrive, deux charrettes remplies de bric et de broc sont positionnées derrière la brèche et servent de barrière de fortune.

Tour du boucher [V1]

Située à l'est de l'ancienne capitale témérienne, cette tour collée aux remparts possédait plusieurs fonctions : un point d'accès, pour les gardes, à ces derniers qui entourent la ville ; et un poste de surveillance des alentours.

Mais c'est surtout la présence de la chambre des tortures qui a donné à ce bâtiment ce surnom de Tour du boucher. Depuis, elle a été convertie en cabinet dentaire où *Zahin Schmartz* opère quand il n'est pas dans celui du Quartier du Temple. Là, il fait payer ses services en denrées ou en objets de toute sorte.

A l'entresol, le nain arrivait à faire pousser des Aloès-de-loup en pots. Puis, quand il les a plantées directement dans le sol, ces dernières poussèrent encore mieux. Certains habitants disent que c'est le sang des personnes passées sous la torture qui rend cela possible.

Hôpital de campagne [V2]

Cette bâtisse qui se trouve au cœur de la Vieille Wyzima a été, pendant la *Rébellion de Wyzima*, transformée en hôpital de campagne. C'est là que Shani s'était installée pour soigner les blessés, qu'ils soient humains ou non, lors du conflit entre l'Ordre de la Rose-Ardente et la Scoia'tael.

Depuis, le bâtiment fait toujours office d'hôpital pour les habitants mais les infirmières qui sont sur place, souvent des novices de Mélitèle, doivent faire avec les moyens du bord. Plus d'un patient meurt à cause du manque de matériel médical.

La Vieille Wyzima



Lieux du Quartier

V1 - Tour du boucher
V2 - Hôpital de campagne
V3 - Poste de commande de l'Ordre
V4 - Ancien repaire de la Scoia'tael
V5 - Ancien laboratoire de Kalkstein
V6 - Forge Stein
V7 - Tour solitaire
V8 - Vieux Puits
V9 - Poste d'observation maritime

Portes du Quartier

P1 - Porte de la Digue
P2 - Porte du Couchant
P3 - Brèche dans le mur

Poste de commande de l'Ordre [V3]

Située au sud-ouest de l'hôpital de campagne, cette bâtisse sert de quartier général pour les chevaliers de l'Ordre de la Rose-Ardente lors d'opérations dans la Vieille Wyzima.

Le bâtiment a été renforcé suite à la *Rébellion de Wyzima*. Il permet d'accueillir une douzaine de chevaliers. Un système de feux de détresse a été installé en cas de gros problème avec la population locale pour prévenir les renforts établis au cloître de l'Ordre afin qu'ils viennent prêter main forte.

Ancien repaire de la Scoia'tael [V4]

Situé au nord-est de l'hôpital, ce bâtiment a servi de point de rassemblement pendant la *Rébellion de Wyzima* pour les membres de la Scoia'tael.

Depuis, il a été transformé comme lieu de rendez-vous pour les habitants de la Vieille Ville pour discuter des problèmes qui surviennent au quotidien. Les actions locales des chevaliers de l'Ordre en font partie.

Ancien laboratoire de Kalkstein [V5]

L'alchimiste s'était installé dans cette vieille maison lorsque l'Ordre instaura la loi martiale dans le Quartier du Temple. Bien qu'elle soit de taille plus modeste, Kalkstein a pu y entreposer tout son matériel d'alchimie.

Lorsqu'il quitta la capitale pour rejoindre Novigrad, Kalkstein légua son logement à un confrère gnome. Ce dernier, moins compétent, utilise le laboratoire pour fournir des produits pharmaceutiques à l'hôpital de campagne.

Mais il ne rechigne pas à l'idée de se faire un petit pécule et fabrique pour un gang criminel notoire du fisstech. Il se fait appeler *Eisenberg*.

Forge Stein [V6]

Cette bâtisse accueille la forge de Malcolm Stein, un nain, parti du « Petit Mahakam ». Il partage les lieux avec son apprenti, un nain également.

Malcolm Stein

Il ne travaille que pour des gens qui lui ont été recommandés. Il ne tolère pas que ses armes soient utilisées contres des non-humains. Donc, s'il apprend qu'un de ses clients a fait cela, il sera placé sur sa liste de persona non grata. L'ancien client pourra essayer ce qu'il veut, il sera définitivement interdit à la forge.

Malcolm enrage encore que l'armurier de l'Ordre se soit approprié son équipement avant la *Rébellion de Wyzima*. Maintenant, il ne sait pas où ses outils se trouvent.

Malcolm est un grand forgeron et il peut fabriquer des armes et des armures à partir de schémas de maître. Il serait même capable de fabriquer une relique si cela était possible.

[Note] Dans le jeu *The Witcher I*, Malcolm Stein est l'une des personnes capables de forger l'Armure de Corbeau, celle qui apparaît dans le chapitre « *Expérimentations, Runes et Reliques* », page 264 du livre de base, et que possède Geralt de Riv sur sa fiche de personnage.

Les chevaliers de l'Ordre surveillent de près les clients qui passent à la boutique de Malcolm car ils savent que ce dernier a aidé, d'une façon ou d'une autre, la Scoia'tael.

Tout client humain qui se présente devant Malcolm pour demander la fabrication d'un schéma de novice se fera refouler à l'entrée, sauf s'il accepte de payer le double du prix de base.

Tour solitaire [V7]

Cette tour de trois étages à l'architecture en colimaçon fait partie des bâtiments les plus hauts de la vieille ville, et se trouve au sud de celle-ci. Un escalier permet d'atteindre directement le premier étage (la tour n'a pas de réel rez-de-chaussée accessible de plain-pied).



Cette tour, quand la Vieille Wyzima était encore la capitale officielle de la Téméria, servait de lieu de refuge pour les notables en cas d'attaque extérieure. Selon leur degré d'importance pour la ville, ils allaient dans les étages supérieurs.

Maintenant, la tour sert surtout d'entrepôt assez facile à sécuriser car il n'y a qu'une seule porte et très peu de fenêtres permettant à un humain moyen de passer. La milice de

la vieille ville s'occupe de la surveillance de la tour, malgré son équipement bas de gamme peu efficace face à un groupe armé et motivé.

Vieux puits [V8]

Situé près de l'hôpital de campagne, ce large puits a vu sa grille renforcée et cadenassée. Après la *Rébellion de Wyzima*, une réouverture avait été tentée mais cela s'avéra très dangereux à cause de la présence de noyeurs au fond du puits qui n'hésitaient pas à grimper le long de la paroi. Et puis, cela signifiait que l'eau était impropre à la consommation.

Malcolm Stein fabriqua une énorme grille ainsi que des cadenas adaptés pour qu'aucun monstre ne puisse passer par là. De temps en temps, des coups venant d'en-dessous la grille se font entendre.

Même s'ils ne sursautent plus à ces bruits sourds, les habitants qui passent à côté du puits à ce moment-là jettent toujours un coup d'œil sur les cadenas pour vérifier qu'ils résistent bien.

Poste d'observation maritime [V9]

Ce long poste de surveillance surélevé placé sur les remparts était surtout utile lorsque la Vieille Wyzima était encore la capitale de la Téméria. De là, les gardes affectés aux postes de vigie surveillaient les navires qui empruntaient le fleuve *Ismena* ou qui se dirigeaient en direction du lac pour s'amarrer à la digue.

Depuis, ce poste est délaissé par les habitants de la Vieille Wyzima car ils savent qu'un navire ennemi ira plutôt s'attaquer à la nouvelle ville plutôt qu'à l'ancienne.



Chapitre Trois : Les alentours de Wyzima



Wyzima, comme toutes les grandes villes, possède des faubourgs. Près des murs de la ville, dans la zone sud-est, on trouve donc les maisons de ceux qui n'ont pas les moyens de vivre dans le centre ou qui n'aiment pas l'odeur des égouts de la capitale.

Un peu plus loin, se trouvent deux grandes zones de marais surnommées *Le Cimetière des marais*, pour la première, et la *Forêt des marais* pour la seconde. Un habitant de Wyzima doit avoir une bonne raison ou ne pas avoir le choix pour se rendre dans ces marais.

Au sud de la capitale, au milieu du lac Wyzima, se trouve l'*Île de l'Hirondelle Noire*. Cette petite île couverte de végétation est assez sauvage car elle abrite des centaines d'animaux. Certaines rumeurs prétendent que des personnes y auraient rencontré la Dame du Lac.

Au sud du lac, un embarcadère, pouvant accueillir seulement de simples barques, permet de rejoindre le village d'*Eaux-Troubles* et plus loin de grands champs cultivables. Ensuite, le chemin se poursuit pendant quelques lieux et s'arrête peu après un pont, toujours en ruines, et juste avant une forêt qui a repris ses droits sur le chemin de terre.



Faubourgs [W1]

Les faubourgs sont répartis entre plusieurs villages : le village principal qui permet d'accéder à la Porte de Maribor et où se trouve une chapelle du Feu Eternel ; le village de pêcheurs composée de cinq maisons et qui se trouve juste à l'est du village principal, sur la rive en face du moulin, sur le chemin qui mène à la Porte des Marchands ; le village agricole situé au sud-est du village principal lorsqu'on emprunte le chemin qui mène à la taverne ; et enfin, la taverne des faubourgs qui pourrait être un village à elle toute seule vu le nombre de personnes présentes, de jour comme de nuit.

Un déluge de malheurs, première partie

Les faubourgs ont subi plusieurs évènements tragiques qui ont laissé des traces profondes. De nombreuses maisons sont vides : leurs occupants ont péri pendant la Seconde Guerre Nordique ou ont été victimes de la terrible épidémie qui a ravagé le pays de la Téméria quelques mois auparavant.

Et comme si cela ne suffisait pas, s'est ajouté un monstre accompagné de barghests qui ont terrorisé les habitants des faubourgs pendant plusieurs jours. Seule l'arrivée de Geralt de Riv a permis de mettre un terme à la menance de ces créatures.

Sauf que le lendemain matin, plusieurs personnes ont été retrouvées mortes tuées à coups d'épée. La disparition de la sorcière Abigail et du Sorceleur la nuit même de ce massacre a apporté la preuve indirecte que le duo était, aux yeux des villageois, les auteurs tout désignés. La preuve simpliste évoquée était qu'ils avaient eu une violente confrontation verbale la veille avec ces mêmes personnes.

Quelques jours plus tard, des chevaliers de l'Ordre de la Rose-Ardente affrontèrent des membres de la Scoia'tael et remportèrent la victoire, mais de peu. Ils se rabattirent sur les habitants des faubourgs pour déterminer si ces derniers aidaient les non-humains ou non. L'ambiance devint tendue pendant quelques jours avant que le nouveau Grand Maître de l'Ordre les fasse revenir au cloître, suite à la *Rébellion de Wyzima*.

L'hiver qui suivit apporta son lot de morts à cause de la famine car certaines récoltes n'avaient pu être menées à terme et certains plants avaient pourri sur pied. Quelques habitants allumèrent les autels dédiés au culte du Feu Eternel mais ils ne réchauffèrent ni le cœur, ni l'âme et encore moins le corps.

Quand, enfin, la température remonta fébrilement, l'amère constatation était là : les faubourgs allaient



devenir un grand village fantôme si rien n'était fait et que des créatures, comme des noyeurs ou des goules, allaient rencontrer peu de résistance.

Donc, les faubourgs de Wyzima représentent une bonne source de travail pour n'importe quel sorceleur, sauf que les habitants n'ont pas de quoi payer un quelconque contrat.

Taverne du Chaperon Blanc [F1]

Anciennement connue sous le nom de « Taverne des Faubourgs », elle accueille les voyageurs et les marchands faisant route vers Wyzima. L'ancien propriétaire a fait entourer son établissement d'une haute palissade pour la sécurité de ses clients. Ce n'est pas ce qui se fait de mieux en matière de confort, mais c'est un endroit sûr pour passer la nuit et se restaurer. L'établissement propose également un vaste choix d'alcools.

C'est le lieu de réunion favori des habitants des faubourgs, on peut donc toujours y trouver quelqu'un avec qui parler ou jouer aux dés.

La taverne est un petit village à elle toute seule car elle abrite aussi un forgeron, un herboriste et un marchand sédentaire.

Vesna Hood

Ancienne serveuse de la taverne, cette femme déterminée a pu, après la mort d'Olaf, l'ancien propriétaire assassiné par des membres de la Salamandre, reprendre l'établissement à son compte. Elle l'a rebaptisé *Taverne du Chaperon Blanc*, pour rendre hommage à l'aide que lui a apporté le Loup Blanc pendant une escorte.

[Note] Vesna est l'équivalent du petit chaperon rouge car elle veut rejoindre la maison de sa mère-grand, mais elle est poursuivie par des barghests qui sont, en gros, des spectres de chien-loup.

Ancienne maison d'Abigail [F2]

Le lendemain de la disparition de la sorcière *Abigail*, des habitants ont mis le feu pour être sûrs qu'elle ne revienne jamais dans les faubourgs. Personne n'a tenté de l'acheter, ni le terrain d'ailleurs, car les locaux préviennent les futurs acquéreurs de l'activité de l'ancienne propriétaire et du malheur qu'elle a apporté au village.



Faubours de Wyzima



Lieux des Faubourgs

F1 - Taverne du Chaperon Blanc
F2 - Ancienne maison d'Abigail
F3 - Ancienne maison d'Odo
F4 - Grotte au sud des faubourgs
F5 - Maison de Mère-Grand Hood
F6 - Ancienne maison du Révérend
F7 - Chapelle du Feu Eternel
F8 - Village de pêcheurs
F9 - Grotte sous les remparts
F10 - Vieux moulin
F11 - Crypte

Points d'intérêt des Faubourgs

A - Autels du Feu Eternel
Ma - Maisons abandonnées
Sa - Site d'énergie Aard

Portes des Faubourgs

P1 - Portes du Levant
P2 - Porte de Maribor / Porte Sud
P3 - Porte des Marchands / Porte Est
P4 - Porte du Meunier





Ancienne maison d'Odo [F3]

Odo, qui était le marchand le plus riche des faubourgs, était souvent ivre. Il fut retrouvé mort sur la route qui mène à la Porte de Maribor avec les autres personnes qui ont essayé d'arrêter Abigail et Geralt de Riv.

Son corps fut enterré dans la fosse commune car les habitants ont récupéré son héritage pour entretenir certaines maisons. Bref, Odo a plus donné une fois mort que de son vivant.

De plus, personne ne veut s'y installer car des ékynoppyres brunes, les plus faibles, y ont élu de nouveau domicile. Plus d'un curieux y a laissé la vie. D'ailleurs, les cadavres présents ont attiré des goules maintenant que l'hiver se retire.

[Note] Pour la petite histoire, Odo a enterré son frère dans le jardin après l'avoir empoisonné pour récupérer la fortune familiale.

Grotte au sud des faubourgs [F4]

C'est à la sortie de cette grotte que Geralt de Riv et Abigail ont eu une confrontation verbale avec le Révérend, Odo le marchand, Haren Brogg le contrebandier et une congrégation de villageois des faubourgs.

Cette grotte servait également de repaire pour les membres de la Salamandre. Ces derniers ont été passés au fil de l'épée par Geralt alors qu'il recherchait un jeune garçon, une Source, et qu'il tomba sur Abigail.

Les corps des criminels n'ont jamais été enterré et ont ainsi attiré des nécrophages. Une guenaude sépulcrale en a d'ailleurs fait son repère.

Maison de Mère-Grand Hood [F5]

C'est là qu'habite la grand-mère de Vesna, la nouvelle patronne de la Taverne des Faubourgs. Pour une raison inconnue, Vesna ne l'appelle jamais par son prénom mais Mère-Grand.

Ancienne maison du Révérend [F6]

Le Révérend est l'une des personnes retrouvées mortes le lendemain de la neutralisation de la Bête et des barghests. Par respect, les habitants ont enterré son corps dans sa maison pour en faire comme une sorte de caveau mais de plain-pied. Rien n'a été touché depuis.

Chapelle du Feu Eternel [F7]

Depuis la mort du Révérend, aucun prêtre du Feu Eternel n'a pris sa place, mais un habitant du village principal est désigné chaque semaine pour entretenir la flamme brûlant dans une grande vasque installée dans la chapelle.

Mais depuis quelques temps, des bruits surviennent, surtout la nuit. Pour certains habitants, il s'agit du fantôme du Révérend qui revient hanter les lieux pour signifier son courroux envers les lâches qui ne l'ont pas accompagné pour aller lyncher la sorcière Abigail.

Village de pêcheurs [F8]

C'est là que se trouve l'ancienne maison d'*Haren Brogg*, un intermédiaire qui fournissait des armes et des vivres aux membres de la Scoia'tael ainsi qu'à ceux de la Salamandre. Son excuse fallacieuse était que « *l'argent n'a pas d'odeur ou de parti pris politique* ». Il fait partie des personnes qui ont été retrouvées mortes dans la rue centrale du village principal.

De jour, les pêcheurs effectuent leur travail, mais non sans une certaine appréhension d'être happé par une main ou une griffe. Le soir, ils s'enferment à double tour en attendant le lendemain.

Des noyeurs et des noyadés reviennent régulièrement la nuit pour voir si des personnes auraient l'inconscience de trainer dehors dans les parages.

Grotte sous les remparts [F9]

Cette grotte se trouve au nord des faubourgs et à l'ouest de la Porte de Maribor. Il s'agit d'une grotte ordinaire mais certaines rumeurs prétendent qu'elle renferme un passage secret qui mène directement dans la ville, ce qui permettrait de contourner les points de contrôle installés aux différentes portes de la capitale.

Mais pour l'instant, rien n'a pu être vérifié car un groupe imposant d'ékynoppyres bien présent empêche toute fouille systématique.

Vieux Moulin [F10]

Le bâtiment se trouve sur la rive nord de la rivière en face de la Porte du Meunier. Certains disent qu'il est hanté parce qu'on entend souvent des gémissements qui viennent de l'intérieur. C'est aussi le lieu où des amants se donnent rendez-vous pour une rencontre discrète et débauchée. Le second fait explique peut-être le premier.

Crypte [F11]

Elle se trouve au nord-ouest du village, au bout d'un sentier. À l'intérieur, se trouve un site d'énergie *Igni*.

[**Note**] Dans le jeu *The Witcher I*, c'est là que Geralt a découvert le corps d'Ilsa, une femme qui s'était empoisonnée après avoir subi les assauts de Mikoul, un garde de la ville.

Une fois que la crypte fut nettoyée de la présence des goules, *Mikoul* envoya des hommes pour voir s'il y avait d'autres trésors. Sauf que ces derniers sont tombés sur une algoule, portant le nom d'*Ozzrel*, qui n'en fit qu'une bouchée. Le Sorceleur dut intervenir une nouvelle fois pour éliminer cette menace.

Après son départ, rien n'a été fait pour sortir les corps des hommes de Mikoul. Des goules sont donc revenues. Ces dernières ne vont pas hésiter à attaquer les paysans qui travaillent dans les champs situés près de la crypte.

Portes du Levant [P1]

Il s'agit plus d'un croisement que d'une véritable porte sous laquelle on passe. Tout voyageur qui vient de Carreras (chemin du haut) ou de Maribor (chemin du bas) arrive à cette intersection.

[**Note**] C'est d'ailleurs par là que Geralt de Riv arrive à Wyzima pour enquêter sur la présence de membres de la Salamandre, suite au vol de matériel alchimique à Kaer Morhen.

Porte de Maribor/Porte Sud [P2]

Voir description dans la section « Quartier des Marchands ».

Porte des Marchands/Porte Est [P3]

Voir description dans la section « Quartier des Marchands ».

Porte du Meunier [P4]

Voir description dans la section « Quartier des Marchands ».

Autels du Feu Éternel [A]

Plusieurs autels consacrés au Feu Éternel sont disposés dans et autour des faubourgs. Ils sont sensés protéger les habitants de la noirceur de l'âme humaine et du mal qui les entoure. C'est pour cette raison qu'un petit groupe de personnes s'occupe de les entretenir et de les garder allumés de jour comme de nuit.

Maisons abandonnées [Ma]

Suite aux différents évènements avant l'hiver, bon nombre d'habitants (enfin ceux qui pouvaient se le permettre) ont abandonné leurs maisons. Mainte-

nant, elles servent de refuge pour ceux et celles qui n’ont pas les moyens de vivre dans la capitale, même dans le Quartier du Temple.

De temps de temps, des hommes de la garde de la ville affectés aux faubourgs délogent les malheureux dans la journée, mais ces derniers reviennent aussitôt lors de la nuit suivante. Il s’agit d’un jeu sordide du chat et de la souris qui risque d’être sans fin si personne ne réhabilite convenablement les faubourgs.

Site d’énergie Aard [Sa]

Lorsqu’un voyageur emprunte le chemin qui mène jusqu’à la grotte du sud des faubourgs, il peut trouver un monolithe gravé d’un signe ésotérique représentant l’élément de l’air.



L’Île du Vieux Château [W2]

L’île située au milieu du Lac Wyzima accueille les diverses bâtisses qui forment le Vieux Château. Il fut jadis le siège du trône des souverains de la Téméria jusqu’au jour où la princesse Adda revint à la vie sous la forme d’une strige assoiffée de sang. Le roi Foltest, se refusant à tuer sa propre progéniture, décida de déménager sa cour dans le château nouvellement construit. La princesse fut libérée de sa malédiction, mais le vieux château est resté désert, se détériorant au fil du temps.

Ce lieu tombé dans l’oubli est devenu une cachette idéale et une base avancée de la Salamandre avant l’arrivée du Sorceleur qui était à la poursuite de ses membres.

Embarcadère de l’île [C1]

L’embarcadère est situé au nord de l’île du Vieux Château. Avant d’emprunter le chemin qui monte vers le Vieux Château, un voyageur peut apercevoir une vieille épave de bateau. A part cela, et une très belle vue de Wyzima et ses environs, il n’y a pas grand chose à voir ici.

Ruines du village [C2]

Les ruines du village sont situées sur la côte ouest des remparts du vieux château.

[Note] Dans le jeu *The Witcher I*, c’est le site de la bataille entre Geralt et la Rayla mutante.

Île du Vieux Château



Lieux de l'Île

C1 - Embarcadère de l'Île
C2 - Ruines du village

Points d'intérêt de l'Île

C3a - Accès aux catacombes par la crypte
C3b - Accès aux catacombes par la grotte
C3c - Accès aux catacombes par la chatière
CM - Route vers le Cimetière des marais

Catacombes [C3]

Les catacombes se trouvent, bien sûr, sous le vieux château. Des sarcophages et des restes humains sont éparpillés ici et là parmi les vitriocybes. L'état délabré des catacombes rend plusieurs des couloirs impraticables. Il existe trois points d'entrée pour atteindre les catacombes : par la crypte (C3a), accessible depuis la cour du château ; la grotte (C3b) dont l'entrée se trouve à la verticale du château ; et la chatière (C3c) sous la falaise.

[**Note**] Les points d'entrée aux catacombes semblent ne pas être placés au même endroit entre le plan extérieur du Vieux Château et celui des catacombes.

Charnier

Le charnier est l'un des endroits à l'air des plus infects dans les catacombes. L'empilement de crânes et d'os humains qui en tapissent les murs provoque un vrai malaise pour les personnes qui parcourent ces couloirs, comme si les propriétaires de ces ossements faisaient montre de courroux envers les visiteurs de passage.

Crypte abandonnée

Moins sombre que les autres lieux des catacombes grâce à un jeu de lumières issu d'une percée dans le plafond de la crypte, cette dernière accueille trois sarcophages usés, dont un est ouvert, dans la partie centrale, et deux sarcophages dans chaque nef latérale.

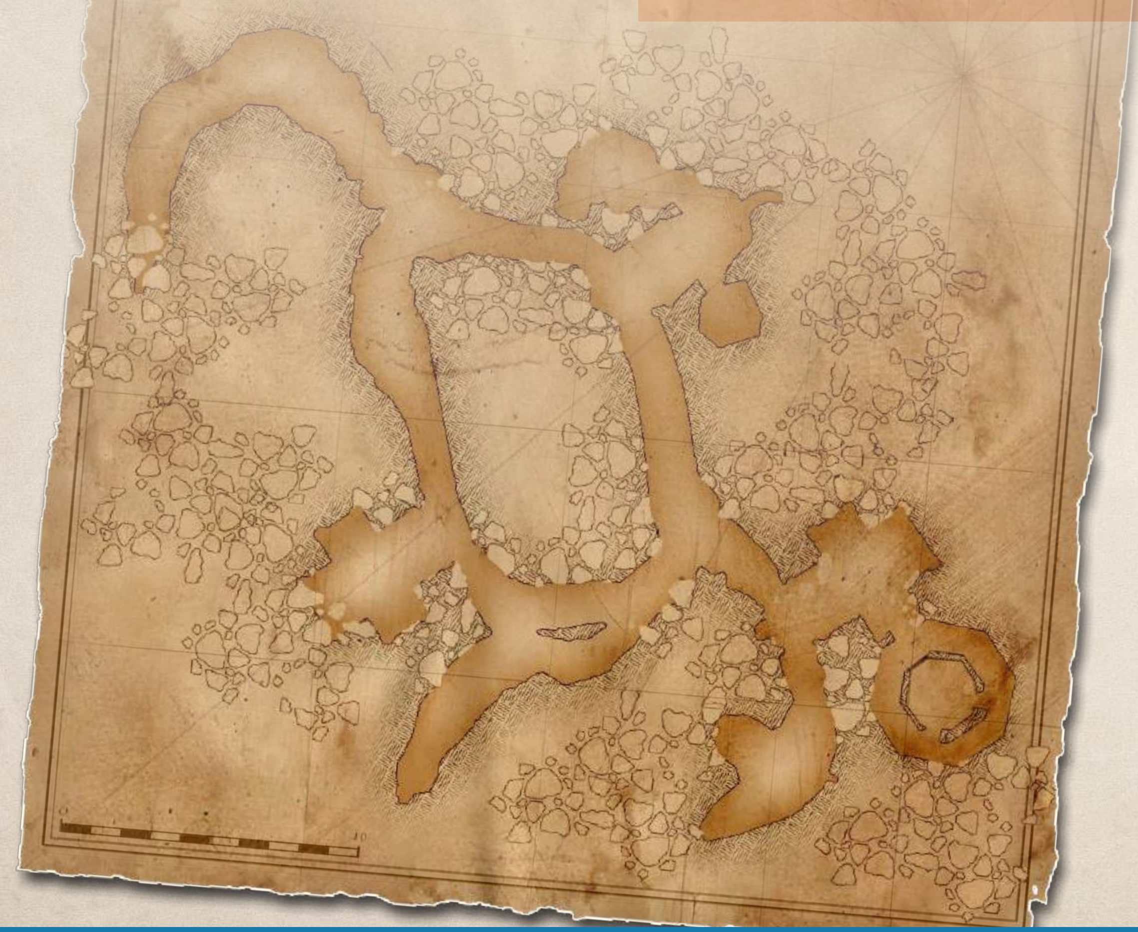
Des grilles, même rouillées, bloquent les deux accès à la crypte, mais leurs serrures ne sont plus aussi efficaces qu'avant.

Ancien laboratoire d'Azar Javed

Cette pièce octogonale à deux niveaux est située dans le coin le plus sombre des catacombes du vieux château.

Une galerie parcourt toute la pièce et permet d'avoir un visuel de la plateforme octogonale située en contrebas. De l'eau aux reflets verts inquiétants entoure la plateforme. Cette dernière est accessible depuis la galerie grâce à deux escaliers en pierre en forme de L.

[**Note**] Cette pièce servait de laboratoire à Azar Javed pour y créer les mutants (comme les Grands Frères, les chiens mutants ou Rayla La Mutante) et le Koshchey.
Le Sorceleur et le mage se sont affrontés dans ce laboratoire. Azar Javar fut battu par Geralt, grâce à l'aide de Berengar, malheureusement mort pendant ce combat. Celui-ci avait compris qu'il s'était fourvoyé en permettent à la Salamandre de récupérer le matériel alchimique de l'Ecole du Loup pour que l'organisation criminelle puisse créer ses propres mutants.





Le Cimetière des Marais [W3]

Lorsque la cour du roi vivait dans le vieux château, les marais qui l'entouraient étaient régulièrement asséchés et débarrassés de tous leurs monstres. Une grande partie des marais était occupée par un ancien cimetière dont l'origine remonte à la nuit des temps. La nécropole principale de Wyzima est désormais entre ses murs et le cimetière des marais est devenu un endroit dangereux et hanté. De nombreuses cryptes ont été inondées et des créatures fort déplaisantes rôdent dans les vapeurs nauséabondes.

Cela n'a pas empêché, pendant la *Rébellion de Wyzima*, les réfugiés de la vieille ville de s'installer dans les petites grottes qui sont disséminées dans les marais.

Île de la Chapelle [CM1]

Sur une colline se tient une chapelle décrépie (CM1c), entourée d'anciens tombeaux en ruine (CM1b). Un portique en signale l'entrée (CM1a). On y accomplissait jadis les rites funéraires. Sous la chapelle, une ouverture (CM1d) donne sur une vaste crypte dans laquelle ont été enterrés les membres de la famille royale.

Crypte de la Strige

C'est dans cette crypte que se trouve le sarcophage de la Princesse Adda. L'enfant mort-né y fut déposé ainsi que sa mère, morte lors de l'accouchement, car les deux étaient toujours reliées par le cordon ombilical.

Elle servira à nouveau de repère pour la Princesse Adda lors de sa deuxième malédiction de la Strige. Encore une fois, le Sorceleur arrivera à la délivrer de ce mal.

La Tombe de Saint-Grégoire

Cette crypte du chevalier fut découverte après la levée de la seconde malédiction d'Adda. Là, fut trouvée la Litanie de Saint-Grégoire.

Un des premiers actes de *Siegfried de Denesle*, en tant que nouveau Grand Maître de la Rose-Ardente, fut de déclarer la tombe de Saint-Grégoire comme lieu sacré pour le Culte du Feu Éternel. Depuis, la crypte a été réaménagée pour accueillir les pèlerins du culte pour qu'ils puissent se recueillir devant la tombe.

Lors d'une cérémonie qui a lieu régulièrement, les chevaliers de l'Ordre et les pèlerins du Culte entonnent la Litanie de Saint-Grégoire tout en alimentent un immense braséro situé avant la crypte.

Cimetière des marais

Lieux du Cimetière des marais

CM1 - Île de la Chapelle
CM2 - Grotte des druides
CM3 - Grotte orientale
CM4 - Grotte sud
CM5 - Ancienne mine
CM6 - Crypte de Corbeau

Points d'intérêt du Cimetière des marais

CM1a - Entrée du cimetière
CM1b - Cimetière
CM1c - Ancienne chapelle
CM1d - Entrée de la crype dite « de la Strige »
C - Route vers le Vieux Château
W - Route vers la Vieille Wyzima
Sa - Site d'énergie Aard

Grotte des druides [CM2]

En plein milieu du marais, entre la route qui mène à la Vieille Wyzima et l'entrée du cimetière de l'Île de la Chapelle, des druides se sont installés à l'intérieur de cette grotte.

C'est dans ce lieu que s'est préparée la Marche Verte, une manifestation contre le déboisage et l'extermination d'espèces en voie de disparition. Mais cette dernière n'a pas eu l'effet escompté car elle est passée en arrière-plan lors de la *Rébellion de Wyzima*.

Les druides passent régulièrement dans cette grotte car les champignons et les moisissures y sont présents en abondance.

Grotte orientale [CM3]

Pas très loin à l'est de l'entrée du cimetière de l'Île de la Chapelle, cette petite grotte ne contient pas grand-chose d'intéressant. Seule l'odeur des vitriocybes, de gros champignons gris, emplit la grotte.

Elle a servi de refuge pour les habitants de la Vieille Wyzima qui se sont enfuis lors de la *Rébellion de Wyzima*.

Grotte sud [CM4]

Comme la grotte orientale, la grotte sud a servi de refuge. Elle permet d'accéder à l'antre d'Agnès de Glanville grâce à une Pierre du Voyageur.

[**Note**] Agnès de Glanville était la première femme humaine à devenir magicienne. Elle avait maîtrisé la magie à base de « l'air », et était membre du premier Chapitre et l'auteure du livre *le Mystère des mystères*.

Antre d'Agnès de Glandville

Malheureusement ce dernier ne contient plus rien d'intéressant. Que ce soit le jardin, l'atelier ou même la chambre, tout est délabré et ne permet pas d'en tirer un quelconque avantage.

Ancienne mine [CM5]

Cette mine qui se trouve à l'ouest du Cimetière des marais est depuis longtemps désaffectée, surtout quand une ancienne crypte y a été découverte. Les spectres qui gardaient la tombe ont fait s'enfuir les mineurs.

[Litanie de Saint Grégoire (Extrait)]

Feu éternel, emplis mon cœur de courage !

Feu éternel, purifie-moi de l'infamie !

Feu éternel, consume-moi si je suis indigne !

Nous sommes nés des flammes et nous mourrons dans les flammes.

Bénis soient ceux qui brûlent dans le Feu Eternel.

L'acier est trempé dans les flammes.

Le métal est forgé dans les flammes.

Le Feu Eternel nous protège du mal.

Il est notre armure, forgée dans la vertu et le sacrifice.

Il en sera fait ainsi : d'abord, par la renonciation...

Les quelques recherches archéologiques qui ont été effectuées prétendent qu'il s'agit d'une ancienne chambre funéraire naine. Mais les deux statues encastrées dans le mur au fond de la crypte face au sarcophage ressemblent beaucoup trop à des humains. Il faut dire que les ravages du temps n'ont rien arrangé pour trouver un quelconque indice confirmant ou infirmant cette hypothèse.

Crypte de Corbeau [CM6]

Située à l'est de l'Île de la Chapelle, une grotte difficilement repérable sans indications permet d'accéder à la crypte où le légendaire sorceleur Corbeau est supposément être enterré avec son armure.

En tout cas, les lieux semblent attirer tous types de monstres : de l'alpyre à la goule en passant par un basilic. A croire que les deux sites d'énergie présents (*Quen* et *Igni*) font office de fanaux magiques pour ces créatures.

Site d'énergie Aard [Sa]

Si un voyageur passe outre le spectacle désolant des tombes décrépies, il peut, en parcourant le cimetière, tomber sur un petit monolithe où est gravé le symbole d'*Aard*.



La Forêt des Marais [W4]

Près de Wyzima, de l'autre côté du lac, se trouve une vaste région marécageuse, appelée *la Forêt des marais*, qui abrite de petites communautés humaines et non-humaines, mais aussi des monstres.

C'est une zone dangereuse, même de jour. Un noyeur ou un bloedzuiger peut jaillir à tout instant de la vase. Les voyageurs de passage doivent aussi se méfier des deux feux follets trompeurs, qui ont la fâcheuse manie d'attirer les aventuriers vers le cœur des marais jusqu'à ce qu'ils s'enlisent irrémédiablement dans la vase.

Pour s'y rendre, il vaut mieux engager un passeur sur la digue de Wyzima et traverser le lac en bateau.

Embarcadère [FM1]

Pour un simple embarcadère, il y a une grande activité. En tout temps, on peut y trouver le batelier qui fournit le transport d'allers-retours vers Wyzima, et le pêcheur, qui vend du poisson frais du jour.

Un peu plus loin dans les marais, se trouve le village des briquetiers, et à l'ouest les argilières.

Village des briquetiers [FM2]

Le village des briquetiers est à peine un hameau. La poignée de huttes blotties autour des restes de l'Ancienne Route, dans la partie sud-est des marais, juste au nord de l'embarcadère, ne sont pas belles à voir.

Le petit village est coupé du reste du monde et vit à son propre rythme. Les briquetiers vaquent à leurs occupations quotidiennes, vénèrent les Seigneurs de l'Eau et fabriquent des briques dans les argilières situées au sud du village qui leur permettent de gagner leur vie.

Ils font de leur mieux pour éviter les nombreux dangers des marais : noyeurs, noyadés, bloedzuigers et ékynoppyres. Quelquefois, des kikimorrhes osent même entrer dans le village, bien que, généralement ailleurs, elles évitent de s'approcher de toute civilisation humaine.

Vaska l'aînée

Au centre du village, se trouve la hutte de *Vaska*, la cheffe du village. Elle y vit mais aussi elle y prie devant l'autel dédié aux « Seigneurs de l'Eau ».

Forêt des marais



Lieux de la Forêt des marais

FM1 - Embarcadère
FM2 - Village des briquetiers
FM3 - Argilières
FM4 - Grotte des marais
FM5 - Sanctuaire de Mélitèle
FM6 - Clairière des bucherons
FM7 - Bosquet des druides
FM8 - Cimetière des Golems
FM9 - Tour du Mage
FM10 - Maison de Pépé
FM11 - Camp à l'abandon
FM12 - Île aux Wyverns

Points d'intérêt de la Forêt des marais

Ob - Obélisques (x10)

[**Note**] Toute personne réussissant un jet d'*Education* (SD 18) ou jet de *Connaissance des Monstres* (SD 14) reconnait que la créature sculptée sur l'autel ressemble aux Vodyanoï. Faire remarquer cette concordance à Vaska stoppe net tout tentative de conversation ultérieure avec elle ou avec les autres villageois.

Les briquetiers ont une grande confiance en elle et obéissent sans broncher à ses directives. Bien qu'elle ne paraisse pas avoir les pieds sur terre, ni la tête bien en place, elle gère efficacement les intérêts de sa communauté et sert efficacement Wyzima pour l'acheminement des briques d'argile.

Argilières [FM3]

Les argilières sont situées dans le sud des marais, près de l'embarcadère et du village des briquetiers.

C'est ici que les briquetiers extraient l'argile pour la façonner sous forme de briques à l'aide d'un moule en bois préalablement sablé. Les briques sont ensuite séchées pour leur retirer le trop plein d'eau grâce à l'air chaud du grand four de cuisson, pendant deux à quatre jours. Une fois suffisamment sèches, les briques sont passées dans le dit four pour être chauffées à la température de cuisson (entre 850°C et 1200°C selon la couleur voulue). Une fois cuites, les briques sont refroidies de façon contrôlée pour éviter tout risque de fissuration. Il ne reste plus qu'à les transporter par barge ou en charrette jusqu'aux clients.

En plus de tout l'équipement pour fabriquer des briques en terre cuite, il y a un autel dédié aux « Seigneurs de l'Eau ».

Grotte des marais [FM4]

Cette grotte est située au centre-sud des marais, pas loin de la route qui les traverse. La scrutation de l'entrée peut se révéler utile pour savoir quelles sont les créatures qui ont décidé de faire de la grotte leur repaire. Il faut se méfier aussi de la présence éventuelle d'une ékynoppyre à l'entrée.

La grotte est composée de plusieurs salles. La première peut servir d'antre pour un ou plusieurs monstres. La seconde accueille un sarcophage *Vran* qui ne contient plus rien d'intéressant, mais un spécialiste des Vran peut en apprendre beaucoup en regardant les bas-reliefs sculptés sur le sarcophage. Pas très loin de celui-ci, se trouve un site d'énergie de terre.

Sanctuaire de Mélitèle [FM5]

Située sur la route qui mène du village des briquetiers jusqu'à la grotte des marais, une grande sculpture représente la déesse Mélitèle sous ses trois formes : la jeune fille, la mère et l'aïeule. Il est possible d'y poser des offrandes.

Clairière des bûcherons [FM6]

Un groupe de bûcherons, composé d'humains et de non-humains, travaille au cœur des marais. Ils revendent le bois aux artisans de Wyzima.

Leur chef, *Yaren Bolt*, est un nain qui dirige sa communauté d'une main de fer. Il porte une amulette d'origine Vodyanoï suite à une entente passée entre les bûcherons et les hommes-poissons, comme il les appelle.

Et depuis, les bûcherons vénèrent les « Seigneurs de l'Eau » et posent des offrandes sur l'autel disponible aux argilières.

Bosquet des druides [FM7]

Dans les marais, on ne peut que s'incliner devant l'exubérance et la beauté sauvage de la nature. C'est pourquoi les druides ont choisi de s'y installer et d'y établir leur bosquet sacré avec l'Arbre de Vie en son centre. Ils sont dirigés par le Hiérophante.

Le bosquet est situé dans le nord-ouest des marais, au nord de la clairière des bûcherons et à l'ouest du cimetière des golems et de la tour du mage.

Ces disciples de la Nature ne tolèrent aucune violence dans l'enceinte de leur bosquet, ils prennent soin des animaux blessés et ont même accueilli *Morenn*, une dryade qui, depuis, revient de temps en temps.

Le Hiérophante

Ce dernier possède de vastes connaissances et est un expert en botanique. Il connaît un ancien ami du Sorceleur, *Sac-à-souris* (un autre druide). Si le bosquet est menacé, il est prêt à le défendre et s'accompagne alors d'une wyvern qu'il a apprivoisée.

Cimetière des Golems [FM8]

[Note] Le cimetière est appelé Sépulture du Golem dans le jeu *The Witcher I*.

Située entre le bosquet des druides et la tour du mage (voir plus loin), une petite clairière accueille d'immenses golems qui semblent être à demi-enlisés dans la boue, comme si cette dernière les avait soudainement avalés.

Pas très loin, trois grands pylônes métalliques forment un triangle parfait. En cas d'orage, ces derniers attirent la foudre. Au centre de cette figure géométrique, se trouvent les débris d'un golem avec une tige en acier plantée dans le haut du dos pouvant faire office de paratonnerre.

Tour du Mage [FM9]

La tour du mage fait partie d'une série de trois tours présentes dans les marais. Construites par un alchimiste aux pouvoirs magiques très puissants, les deux premières tours ont été frappés par les Dieux : la première tour s'est effondrée à cause d'une terrible tempête, elle se trouve juste au nord de la tour du mage ; la seconde tour s'est écroulée sur elle-même à cause d'un tremblement de terre, elle est située plus à l'ouest de la première tour, pas très loin de l'île aux wyverns.

La troisième et dernière tour est toujours intacte, bien que délabrée. Une fois que le Sorceleur a placé les 10 *sefirot* sur les 10 obélisques correspondants, la bâtisse est devenue accessible et l'alchimiste *Kalkstein* a pu y effectuer des fouilles.

Après la *Rébellion de Wyzima*, l'alchimiste a décidé de partir loin de la capitale témérienne. Mais avant cela, il a retiré les différents sefirot, ce qui a eu pour effet de refermer la tour du mage et empêche tout visiteur d'y pénétrer.

Maison de Pépé [FM10]

Située au nord-est de la tour du mage, cette vieille cabane en bois semble de premier abord être abandonnée. Mais elle appartient à *Pépé*, un vieil ermite qui fait régulièrement un pèlerinage jusqu'au sanctuaire de Mélitèle pour y placer ses offrandes. Il est toujours accompagné de son fidèle corniaud.

Le seul détail dérangeant, et qui peut être découvert en fouillant dans sa maison, est que Pépé est cannibale. Des restes humains à moitié dévorés sont présents à l'intérieur de la cabane.

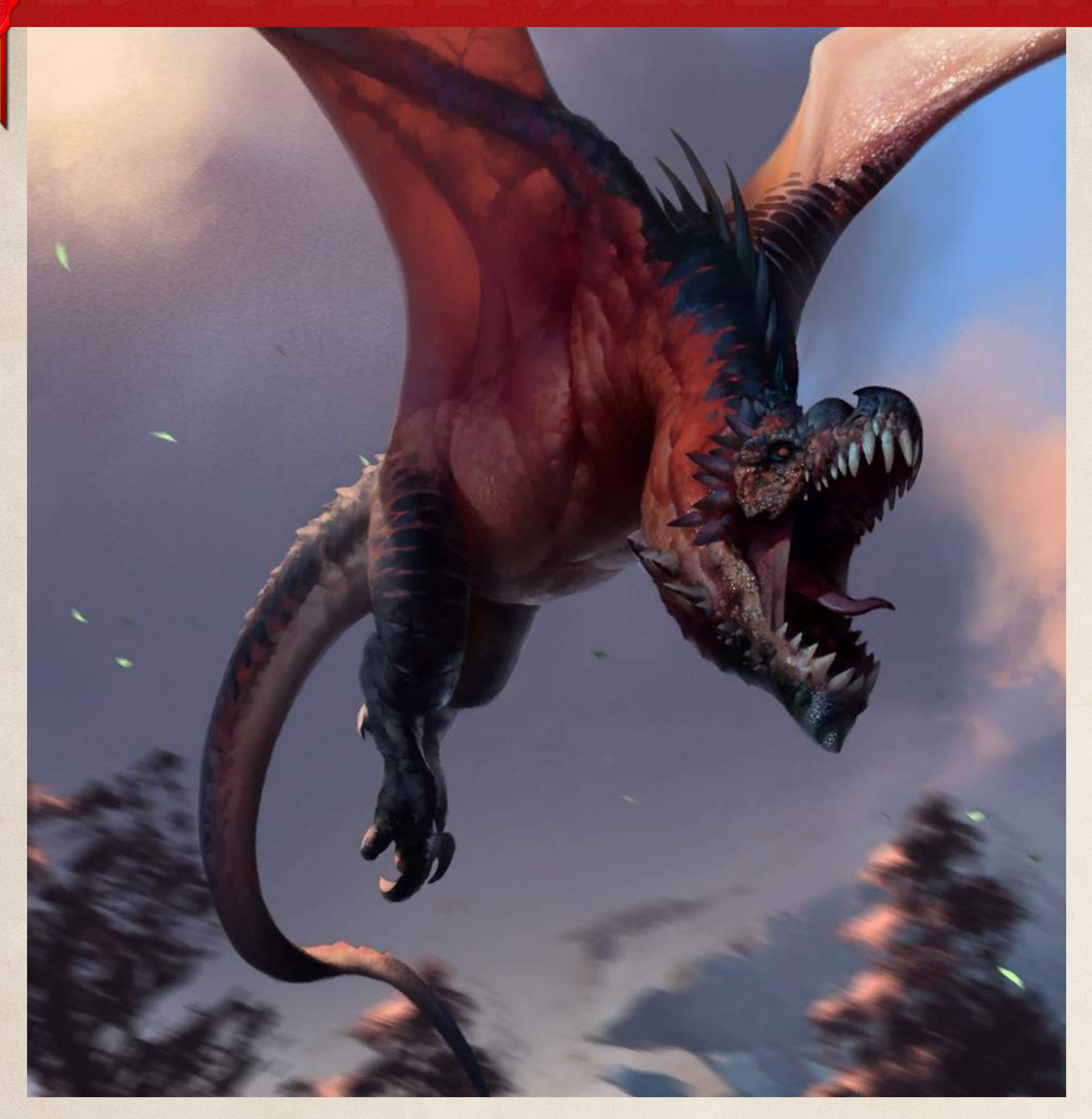
Reste à savoir quelles sont ses préférences culinaires : il ne choisit que des visiteurs (comme les PJ) ? Il ne s'attaque pas aux briquetiers ou aux bûcherons ? Il préfère la chair tendre des elfes ou bien la couenne durcie des nains ? Peut-être reste-t-il sur du classique avec la chair humaine ?

Si on le laisse en vie en faisant abstraction de ses goûts culinaires très discutables, Pépé est une mine d'informations sur les marais : où trouver certaines plantes ; comment activer les différents sites d'énergie liés aux sefirot ; les obélisques où l'on doit les placer ; l'histoire de la Tour du Mage ; les recherches sur la création de golems d'argile par ce même mage ; etc.

Camp à l'abandon [FM11]

Le camp est situé dans le coin nord-est des marais, pas loin de la tour du mage. Il a servi de point de chute pour *Yaevinn*, un elfe, et sa bande de Scoia'Tael. Lorsque ces derniers ont été pour la plupart massacrés par des chevaliers de l'Ordre de la Rose-Ardente, des membres de la Salamandre ont utilisé le camp pour la récolte de *bident* qui entre dans la fabrication du fisstech.

Depuis le passage du Sorceleur qui, aidé du Hiérophante et de sa wyvern, a exterminé les membres de la Salamandre, les corps de ces derniers ont été un véritable festin pour les noyeurs vivant dans les parages.



Aujourd'hui, il ne reste plus que de vieilles structures en bois délabrées. Certaines portent encore des traces de sang séché.

Île aux Wyverns [FM12]

L'île est située dans la région nord-centrale des marais, entre le bosquet des druides et la tour du mage, et au nord du cimetière des golems. Là, se trouve sans surprise une colonie de wyverns. Des wyverns royales peuvent y faire leur nid.

Les briquetiers et les bûcherons préviendront toute personne qui souhaite se rendre dans le nord des marais du danger qu'elle court.

Dix obélisques [Ob]

Ces monolithes sont répartis un peu partout dans la Forêt des marais. Chacun est percé d'un grand trou en son centre afin de recevoir le sefirot correspondant aux signes gravés dans la pierre. Ils font partie du mécanisme de protection de la Tour présente dans le marais.

Les habitants du village des briquetiers préviennent les visiteurs d'éviter de s'approcher des obélisques car ils attirent souvent les créatures du marais.

Île de l'Hirondelle Noire [W5]

Cette île pittoresque émerge des eaux du lac. C'est là que quelques rares élus ont eu la chance de voir la Dame du lac. Cette petite île couverte de végétation abrite aussi des centaines d'animaux comme des wyverns, des wyverns royales, voire un basilic. Des noyeurs peuvent apparaître également.

La Dame du Lac Wyzima [HN1]

[**Note**] Cette dame du lac ne doit pas être confondue avec *Nimue*, la Dame du Lac des romans, d'où le titre du paragraphe.

Les quelques bribes de la rumeur de la présence de la Dame du lac font état d'une femme d'une beauté troublante au magnétisme irrésistible avec, dans sa voix posée et douce, un mélange de mélodie romantique et de murmures de vagues qui se couchent sur le sable.

Qu'elle soit une déesse ou non, la Dame du Lac Wyzima est une femme aux pouvoirs magiques incommensurables qu'elle voue exclusivement à la sauvegarde de la faune et de la flore, ainsi qu'à l'équilibre universel et à l'harmonie dans les rapports entre les vivants.

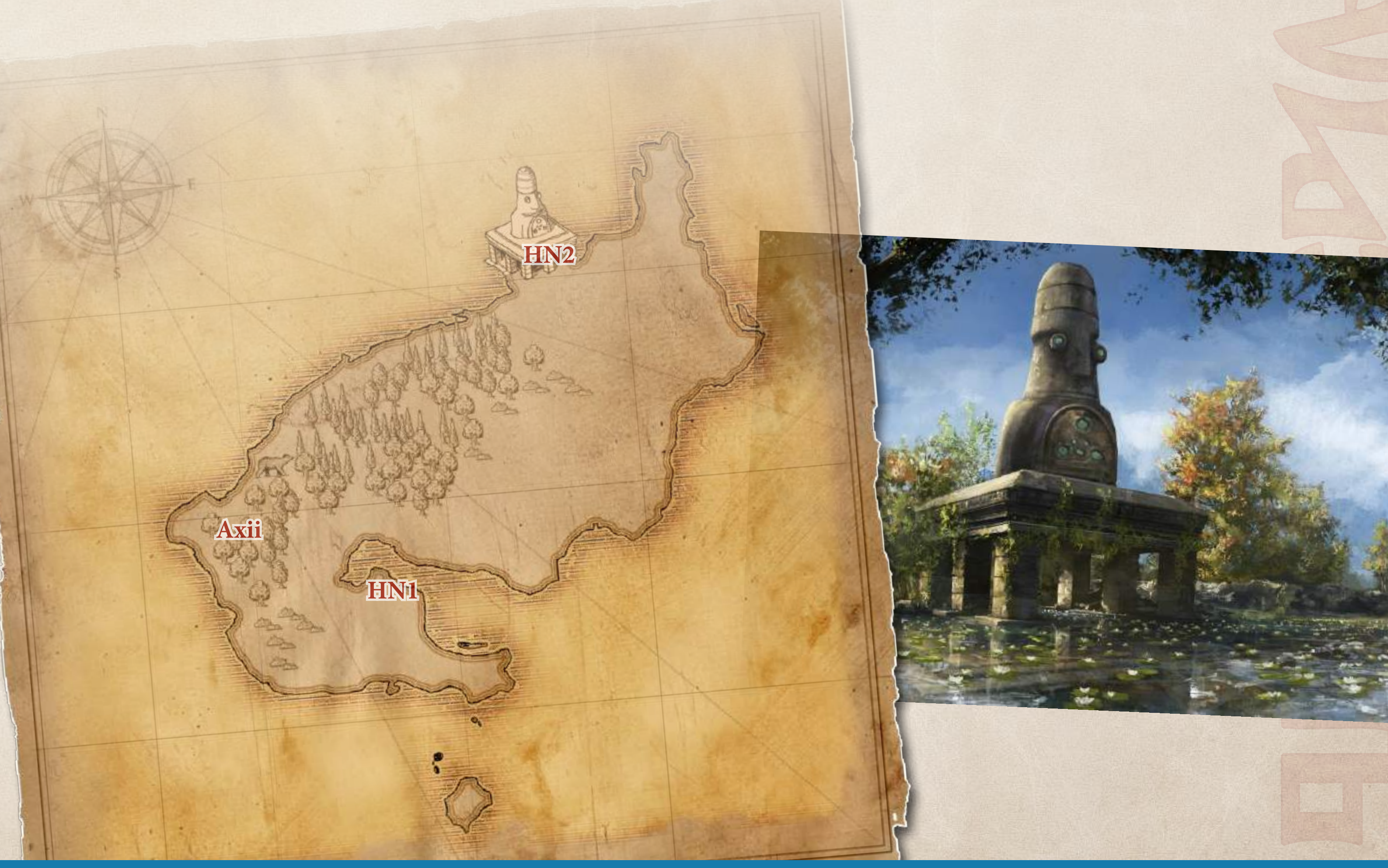
Même si certains nient purement et obstinément son existence, cette dernière protège le lac Wyzima et ses abords des allées et venues des vodyanoï vénérant *Dagon*.

Le massacre des villageois d'Eaux-Troubles (voir le paragraphe « Des Elfes Libres ») l'a laissée complètement abasourdie. Pour elle, l'équilibre a été rompu. Elle doit trouver un chevalier digne de confiance pour le rétablir. Pour cela, il devra nettoyer le village de la présence des nécrophages, apporter la sérénité au fantôme de *Tobias Hoffman*, le chef du village, et faire revivre le village en faisant venir des personnes capables d'accepter les vodyanoï.

Autel de Dagon [HN2]

Situé au nord-est, cet autel en pierre des Profondeurs a été construit par des vodyanoï dégénérés afin d'offrir des sacrifices de sang à Dagon.

Malgré l'intervention du Sorceleur, les vodyanoï sont venus reprendre leurs cérémonies impies. Mais la disparition des villageois d'Eaux-Troubles (voir plus loin le paragraphe « Des Elfes Libres ») les oblige à remonter vers le nord du lac pour trouver des humanoïdes à sacrifier.



Bords du lac [W6]

Au sud du Lac Wyzima, après avoir passé l'île de l'Hirondelle Noire, un petit bateau peut atteindre les bords du lac et s'amarrer à un embarcadère.

Le soir, quand la brise venue du lac faisait onduler la surface des ruisseaux, à l'heure où le Roi-Pêcheur remontait ses filets, les rares villageois venaient admirer le mirage de la cité sous-marine que l'on peut distinguer sous la surface grâce à la limpidité de l'eau, la lumière de la lune et un peu de magie optique.

Cité sous-marine

Appelée également la *Cité Sous-les-Eaux* par les habitants d'Eaux-Troubles, la cité sous-marine est une ville vodyanoï installée au fond du Lac Wyzima, en plein milieu de celui-ci. La plupart des habitants de la cité vénèrent la Dame du Lac.

Selon une légende populaire, la ville était autrefois habitée par des humains — les ancêtres des habitants d'Eaux-Troubles — mais elle fut submergée par les eaux à cause des dieux, en colère contre la débauche de ses citoyens. Cependant, compte tenu de l'architecture particulière de la Cité, la légende semble peu crédible.

Dans la ville, les vodyanoï produisent des outils et des petits objets comme les célèbres pierres d'Ys. Des guerriers féroces assurent la défense et la protection de la cité. Ils vont rarement sur la terre ferme et ne s'en prennent qu'aux chasseurs de trésors.

Mais certains prêtres vodyanoï vénèrent en secret le dieu *Dagon*. Les guerriers qui obéissent à ces derniers vont, eux, à la surface pour ravir des personnes qui trainent près des rives du lac. Elles seront alors sacrifiées sur l'autel de Dagon.

[**Note**] Le dieu Dagon est décrit, ainsi que la façon de le convoquer, dans un livre dont le titre est « Chants de la Folie et du Désespoir » écrit par un certain Philip Ward. Il est possible d'obtenir ce livre auprès de Vaska, la cheffe du village des briquetiers.

Embarcadère [B1]

L'embarcadère des Bords du lac accueille barques, barges et petits bateaux. Un navire marchand devrait être accompagné d'un plus petit bateau pour charger ou décharger sa cargaison.

Tout près là se trouvent la hutte du Roi-Pêcheur et l'autel de la Dame du Lac. Il permet également d'accéder au sentier qui mène au village d'Eaux-Troubles. Un peu plus loin, il y a un site d'énergie qui varie entre les quatre éléments selon des circonstances inconnues.

Hutte du Roi-Pêcheur [B2]

La hutte du Roi-pêcheur est située au bord du lac près du sentier. C'est là, naturellement, qu'on peut trouver cet étrange personnage quand il n'est pas de sortie sur le lac.

Le Roi-Pêcheur

[**Note**] Le Roi-pêcheur paraît dans au moins un des romans de la saga du Sorceleur. Il est l'amant humain de *Nimue*, la Dame du Lac.

Le Roi-pêcheur est un des servants de la Dame du Lac. Il semble faire aussi office de facteur du village et effectue des livraisons de courrier à Wyzima.

Il est chez lui quand il n'est pas à la pêche, occupé à maintenir ses chaloupes, ou assis sur son petit tabouret juste à côté en train de réparer ses filets ou en pleine contemplation. Il est possible de lui emprunter une de ses barques, pour se rendre sur l'île de l'Hirondelle Noire, si on arrive à passer outre sa nature silencieuse. Il semble avoir perdu sa langue ou a fait vœu de silence.

On soupçonne que le Roi-Pêcheur n'est pas juste un simple servant de la Dame du Lac. L'ermite (voir plus loin) indique que le Roi pêcheur et la Dame du Lac prennent soin d'Eaux-Troubles.

Si on questionne la Dame du Lac sur ce dernier, elle suggère qu'il a été son amant, au moins pour une occasion.

Autel de la Dame du Lac [B3]

Sur un monticule rocailleux, au bord du lac, une statue a été érigée à son effigie. Aux pieds de celle-ci, se dresse une pierre de granit gravée de ses préceptes, un autel qui reçoit les offrandes tant des humains que qu'autres peuplades. Des prêtres vodyanoï viennent s'y recueillir et maintenir l'autel en état.

Préceptes de la Dame du Lac

L'inscription sur ce monument fut utile pour Geralt car elle lui fournissait, parmi les différentes offrandes possibles, lesquelles étaient acceptables pour la Dame du Lac.

Bords du Lac



Lieux des Bords du Lac

B1 - Embarcadère
B2 - Hutte du Roi-Pêcheur
B3 - Autel de la Dame du Lac
B4 - Grotte, ancien refuge des elfes
B5 - Site d'énergie aléatoire
B6 - Crypte des bords du lac

Points d'intérêt des Bords du Lac

E - Sentier vers le village d'Eaux-Troubles
Ch - Piste vers les Champs

L'inscription est la suivante :

… Car la Dame du Lac est une déesse des anciens si puissante et si sage que sa seule parole suffit à conquérir la haine et la cupidité.

Elle ne prononça qu'une seule phrase. Une phrase empreinte d'une telle vérité qu'ils n'avaient pas le choix : car nul homme et nul vodyanoï ne peut résister à la vérité absolue.

Et c'est ainsi que les humains et les vodyanoï se sont serré la main, ont échangé des présents et ont posé les bases d'une trêve. Les présents étaient fabuleux ! Un bracelet d'or du fondateur du village, richement orné par une vraie main de maître, fut offert au vodyanoï. Alors, un vieux vodyanoï a posé le regard sur le visage de la dame du Lac et lui a dit : « Ta parole peut engloutir ce monde comme elle peut le réduire en cendres. »

Et quand les gens virent la splendide statue d'albâtre, ils en restèrent sans voix. Et un grand festin fut organisé au bord du lac, dans ce pays merveilleux.

Et depuis, l'histoire continue…

[Note] L'inscription s'adapte en fonction de la personne qui la lit. Lors de votre campagne, vous pouvez ainsi donner des indications de la marche à suivre pour vos PJ, si ces derniers sont vraiment perdus ou commencent à partir dans la mauvaise direction.

Grotte, ancien refuge des elfes [B4]

Accessible en longeant les rives du lac depuis la hutte du Roi-Pêcheur, cette grotte a servi de refuge pour les elfes, membres de la Scoia'tael.

Site d'énergie aléatoire [B5]

Ce site accessible après avoir passé l'autel de la Dame du Lac accueille un monolithe portant de multiples inscriptions. Selon certains facteurs inconnus, le site permet de s'accorder avec un des quatre éléments.

[Note] Même si l'élément avec lequel un mage ou un sorceleur souhaite s'accorder est déterminé aléatoirement, puiser trop souvent dans cette ressource s'avère de plus en plus difficile comme indiqué dans le livre de base, page 122.

Rencontre avec une naïade

En restant assez longtemps près du site d'énergie (ou si une personne abuse du site d'énergie), il peut arriver qu'un voyageur fasse la rencontre d'une naïade. Cette dernière est la gardienne des rives du lac et vénère la Dame du Lac. De temps en temps, elle rend visite au Roi-Pêcheur et discute avec lui.

Cette dernière peut également être rencontrée sur le bord de la rivière qui passe près du village d'Eaux-Troubles.

Crypte des bords du lac [B6]

Sur le sentier qui mène jusqu'à Eaux-Troubles, une bifurcation amène jusqu'à cette crypte.

[Note] Dans le jeu *The Witcher I*, C'est là que Geralt retrouve Berengar, un sorceleur de l'Ecole du Loup, après lui avoir couru après pendant plusieurs chapitres.

Cette dernière était le repaire de brouxes et d'alpyres mais elle a été débarrassée de ces créatures grâce à l'œuvre combinée des deux sorceleurs. Et pourtant, il ne faudrait pas grand-chose pour que la crypte redevienne l'antre d'un ou plusieurs monstres.

Eaux-Troubles [W7]

Eaux-Troubles est un petit village au sud du lac Wyzima , où les champs dorés ondoient et la vie est belle. Malgré son nom sinistre, les voyageurs de passage constatent très vite qu'ils sont accueillis chaleureusement par les villageois, qui habitent dans des fermes bien tenues aux bâtisses solides. *Marguerite*, la vache de concours qui a remporté plusieurs prix, est la fierté du village. Son propriétaire n'est autre que *Tobias Hoffman*, le chef du village.

Tobias Hoffman

Le chef du village d'Eaux-Troubles est un homme tout à fait accueillant avec lequel la conversation est facile. Il doit avoir des origines zerrikaniennes : son physique d'abord, la peau hâlée des habitants des déserts ; un accent prononcé qui donne à ses paroles riches de vocabulaire de la quiétude et une tranquille sérénité.

Tobias est l'homme parfait pour diriger les affaires du village. Diplomate, avenant, il œuvre en priorité dans la concertation et pour une harmonie dans les relations entre les différents peuples, même s'il est prêt à récompenser toute éradication de monstres.

Tobias a deux filles : Célina, l'aînée, et Alina, la cadette. Cette dernière s'apprêtait à prendre pour époux Julian, un riche marchand, héritier d'une famille fortunée du Kovir, souvent sur les routes pour ses affaires...

Un déluge de malheurs, deuxième partie

... Mais ça c'était avant que le village ne connaisse plusieurs tragédies qui ont assombri son portrait pittoresque.

Tragique conte champêtre

Tout commence par le mariage qui doit célébrer l'union de Julian, le jeune marchand, et Alina, la cadette du chef du village. Mais Célina, l'aînée des filles Hoffman, est jalouse de sa jeune sœur car elle a réussi à mettre le grappin sur un homme fortuné, alors qu'elle sait qu'Alina voit Adam, son amant secret, dans les champs, près des bosquets aux framboises, où il lui déclame son amour.

Alors qu'elles se trouvent en haut de la tour du moulin en ruine, les deux sœurs se disputent à propos du fait que l'aînée essaye de vouloir récupérer Julian et que la cadette n'aime pas vraiment ce dernier et s'est résignée à se marier avec lui, sans compter qu'elle regrette son amant Adam. Elles en viennent aux mains et, de rage, Célina pousse Alina. Cette dernière chute de la tour et meurt. Elle revient sous la forme d'un *Spectre de Midi*.

Adam apprend, d'une quelconque manière, que Célina est à l'origine de la mort de l'amour de sa vie. Il retrouve l'ainée pour avoir de plus amples explications. Elle tente de s'enfuir mais Adam la rattrape et de colère la poignarde à mort. Céline revient sou la forme d'un *Spectre de Minuit*.

A la demande de Julian, le Sorceleur et Jaskier arrivent à résoudre le problème des deux Spectres. Le barde retient, avec son poème, Alina jusqu'au coucher du soleil. Elle comprend qu'elle est morte et que sa sœur également. Maintenant qu'elle sait que sa mort a été vengée, elle se réconcilie avec Célina et disparaît. En lui donnant une couronne d'*immortelles* (une fleur de couleur jaune et à l'odeur épicée), Geralt libère la sœur aînée de son statut de Spectre de Minuit. Celle-ci disparait également.



Une fois sa tâche terminée, le Sorceleur prévient Julian qu'Adam est le meurtrier de Célina. Il le fera arrêter pour qu'il soit jugé et condamné.

Suite à cette tragédie, Julian retournera au Kovir pour ne plus penser à tout cela. De son côté, Tobias Hoffman, le maire d'Eaux-Troubles, vient de perdre ses deux filles et se retire dans sa maison.

Des Elfes Libres

Peu de temps après, les habitants du village sont pris en otages par un groupe d'elfes et de nains de la Scoia'tael dirigé par *Toruviel*, une femme elfe. Ils utilisent les enfants d'Eaux-Troubles pour obliger les chevaliers de l'Ordre de la Rose-Ardente à les laisser partir rejoindre *Yaevinn* et ses Écureuils.

Mais les hommes de l'Ordre ne sont pas du tout dans un état d'esprit de négocier. Pour eux, les villageois ne valent rien car ils ont fourni eau, nourriture et vête-

ments aux Ecureuils. Ils sont autant coupables que ces derniers et doivent passer par le fil de l'épée.

Les hommes de l'Ordre essayent alors de prendre à revers les membres de la Scoia'tael, mais Toruviel les repère et sonne l'alerte. Un combat à mort entre les deux groupes s'ensuit. Les habitants du village (hommes, femmes, enfants, vieillards) pris en otages essayent de s'enfuir en évitant les coups. Peu en réchappent. Même Marguerite, la vache de concours du village prendra un mauvais coup au cours de l'assaut.

[**Note**] Dans la quête « Elfes et liberté » du jeu *The Witcher I*, où les elfes de la Scoia'tael prennent en otages les habitants du village, Geralt demande à Rayla la Blanche, une mercenaire dirigeant les troupes locales de l'Ordre de la Rose-Ardente, de les retenir le temps qu'il puisse parlementer avec Toruviel, la femme elfe qui dirige le groupe des Ecureuils.
Selon ses choix, Geralt peut aider soit l'Ordre, soit la Scoia'tael ou soit être neutre. Dans ce dernier cas, il peut éviter les membres des deux groupes qui s'affrontent. Quoi qu'il arrive, les Scoia'tael tueront la plupart des otages.

Tobias Hoffman, après avoir perdu ses filles lors de cette tragédie, et accessoirement ayant vu sa vache Marguerite abattue, décide d'en finir et, dans un accès de rage, sort de sa cabane armé de son sabre zerrikanien, et frappe sans discernement chevaliers et Écureuils. Il meurt transpercé en même temps par une flèche fouisseuse elfe et par une lance d'un chevalier.

Une fois le massacre terminé, les troupes de l'Ordre se lancent à la poursuite des derniers villageois survivants qui sont partis se réfugier vers la taverne mais elles seront rappelées à cause de la *Rébellion de Wyzima* survenue entre temps.

Un village maudit

Les corps des villageois, ceux des nains et des elfes de la Scoia'tael, ainsi que ceux des quelques chevaliers sont laissés tels quels. Ils vont devenir un véritable festin pour les nécrophages du coin, dirigés par des Dévoreurs, appelés les « sorcières de la nuit ».

Mais Tobias, devenu un spectre, hante le village d'Eaux-Troubles pour empêcher les nécrophages de dévorer les corps des villageois laissés à l'abandon. Il leur laisse par contre les corps des elfes, des nains et des chevaliers de l'Ordre. Sa colère est telle qu'il attaque sans sommation nain, elfe ou humain en armure.

Le village [E1]

Composé d'une dizaine de maisons de plus ou moins bonne facture disposées le long de la rivière, un simple portique, ouvert la journée, accueille le voyageur venant du bord du lac. Les habitants lui indiqueront la taverne située un peu plus loin s'il veut se restaurer ou s'y reposer. Mais ils proposeront de l'héberger s'ils savent que l'établissement est plein.



- **Cabane et atelier du forgeron** : Non seulement elle sert d'abri mais également de place d'affaires. La cabane est située dans le sud du village. Là, se trouve le forgeron, ainsi que sa femme et son fils. La cabane fait face à celles d'Adam et d'Alina.

- **Cabane d'Alina** : La cabane d'Alina est située à l'est du village, entre celle d'Adam et la boulangerie, en face de l'atelier du forgeron.

- **Cabane d'Adam** : La cabane d'Adam est voisine de celle d'Alina dans le village. L'amoureux, se prétendant poète passe ses journées soit ici, ou dans les champs, où il a ses rendez-vous quotidiens secrets avec son amante dans le carré de framboises. Quand il est chez lui, le poète est très accueillant, et permet au voyageur de passage puisse coucher là.

- **Cabane du chef du village** : C'est ici que l'on peut trouver, pendant le jour, le maire du village Tobias Hoffman. La cabane est située près de l'entrée ouest du village, et c'est là qu'il travaille mais il semble vivre chez sa fille ainée.

- **Cabane de Célina** : La cabane de Célina est située au nord-central du village, en bas d'une petite colline. Célina habite là avec son père, Tobias, mais elle ne semble pas être terriblement ravie de la situation.

- **Cabane du boulanger** : La cabane du boulanger se cache derrière celles d'Alina et d'Adam. Elle fait face à la rivière qui passe le long du village. Le boulanger aime à penser que l'arôme de son pain est suffisant pour lui porter du commerce.

- **Enclos de Marguerite** : C'est là qu'est installée Marguerite, la vache de concours de Tobias Hoffman.

- **Autres cabanes** : Ces dernières hébergent une famille complète. Les adultes travaillent dans les champs tandis que les enfants jouent autour du village.

Taverne d'Eaux-Troubles [E2]

La taverne d'Eaux-Troubles, qui se trouve en dehors et au sud-est du village, est une entreprise familiale. Les taverniers sont un couple marié et leur fille est la serveuse.

Le mari s'occupe des stocks et est un très bon conteur. Par contre, il faut le laisser terminer ses histoires, il a horreur qu'on le coupe lorsqu'il se lance dans un récit. Sa femme, qui est aux cuisines, est reconnue pour son bacon grillé comme il faut, son chou réchauffé et, surtout, sa fameuse omelette aux œufs de wyvern. Les deux sont une bonne source d'informations sur les rumeurs les plus récentes du village et des environs, ainsi que sur des informations un peu plus historiques.

L'établissement est immense. Sa salle commune peut accueillir un grand nombre de voyageurs. Ces derniers peuvent y dormir. Mais le soir, la taverne ne désemplit pas et il est difficile d'y dormir. Il vaut mieux louer une chambre dans ce cas. Le prix de la nuit va dépendre d'auprès de qui vous faites votre demande, le mari indique 7 orins tandis que sa femme va proposer 5 orins.

De taverne à « maison d'hôte »

Lorsque le massacre dans le village d'Eaux-Troubles a débuté, le tavernier a vu quelques villageois arriver en courant. Il les a accueillis tandis que sa femme prévenait la guérisseuse pour qu'elle vienne soigner les blessés.

Tout ce petit monde a attendu avec anxiété l'issue du combat dans le village. Certains ont entendu comme des cliquetis d'armes et d'armures. Les survivants, ainsi que la famille du tavernier, pensaient qu'ils allaient y passer également. L'attente fut longue mais rien ne vint.

Certains habitants sont allés voir ce qu'il restait du village. Ils sont tombés sur le spectre de Tobias Hoffman qui leur a ordonné de partir. Ces derniers n'ont pas demandé leur reste et sont retournés à la taverne.

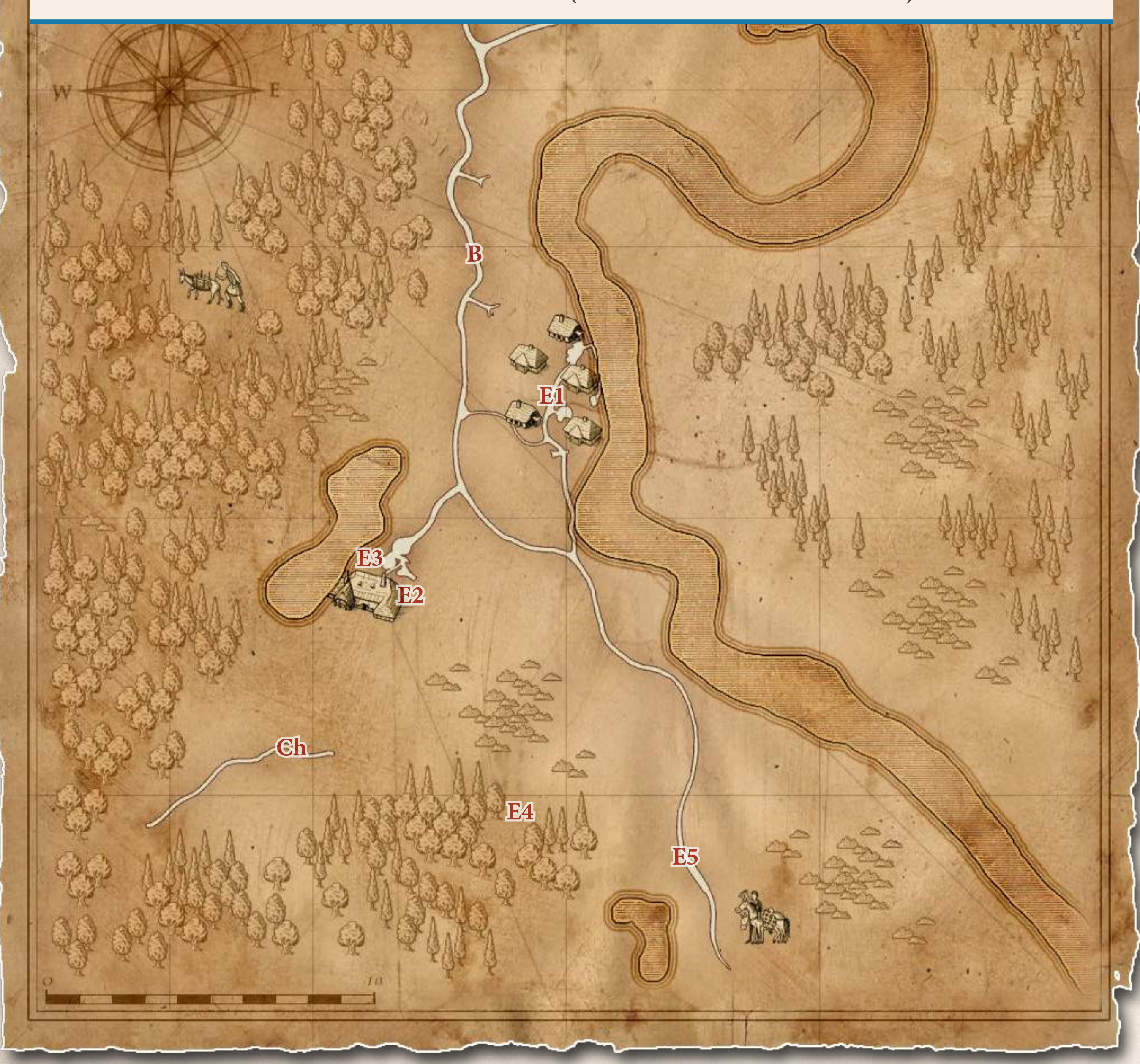
Cette dernière est donc devenue une sorte de maison d'hôte. Chacun s'est installé comme il peut. Les paysans sont retournés dans les champs pour terminer les récoltes tandis que le tavernier et sa femme se désespèrent de ne plus voir de nouveaux voyageurs. Ils sont prêts à payer une forte somme pour que quelqu'un débarrasse le village du fantôme et des nécrophages qui trainent autour.

Cabane de la guérisseuse [E3]

Nichée à côté de la taverne, c'est là qu'*Abigail* la sorcière s'était installée suite à la tentative de lynchage envers sa personne par les habitants des faubourgs de Wyzima. Sans l'aide du Sorceleur, elle serait morte. Elle devint une guérisseuse pour les villageois d'Eaux-Troubles.

Lors du massacre de ces derniers pendant l'affrontement entre chevaliers de l'Ordre et membres de la Scoia'tael, Abigail a soigné les survivants qui ont pu s'enfuir.

Eaux-Troubles (et ses environs)



Lieux d'Eaux-Troubles et ses environs

E 1- Village d'Eaux-Troubles
E2 - Taverne d'Eaux-Troubles
E3 - Cabane de la guérisseuse
E4 - Restes de ruines
E5 - Pont effondré

Points d'intérêt d'Eaux-Troubles et ses environs

B - Sentier vers les Bords du lac
Ch - Sentier vers les Champs

Elle est restée ensuite, à la demande de toutes les personnes encore en vie. Elle fait donc maintenant office de guérisseuse officielle et de conseillère spirituelle pour ce qui reste du village. Elle est également entrée en contact avec l'ermite qui loge dans une petite cabane située dans les champs.

Geralt parvint à récupérer un harnais pour chat (les farfadets utilisent ces derniers comme monture) dans la crypte où vivaient les « méchants » et à le donner aux « gentils ». Ces derniers promirent alors de ne plus ennuyer Harn le Maçon et son fils Pat (qui aspirait à devenir autre chose que maçon car il était bon archer).

Restes de ruines [E4]

Les restes de ruines sont situés au sud du village, après avoir passé quelques collines. Ils sont si vieux que seules les pierres angulaires et un peu des fondations sont encore en place. Un vieux squelette repose à l'intérieur.

Le pont effondré [E5]

Le maçon du village, *Harn*, travaillait de jour sur la restauration du vieux pont de pierres avec son fils, *Pat*, mais les travaux avançaient très peu. Car quelqu'un défaisait chaque nuit ce que le maçon et son fils avaient accompli pendant le jour.

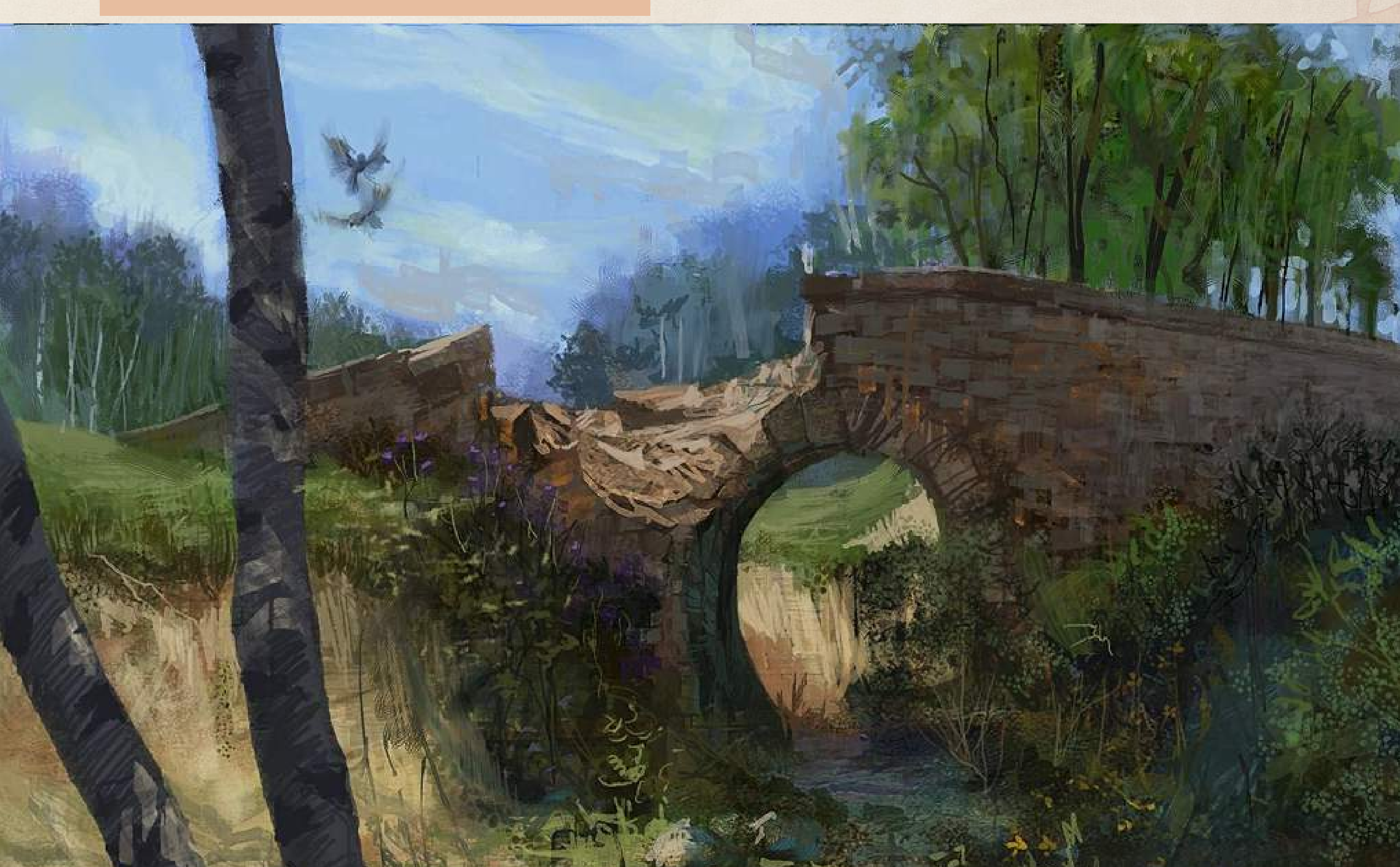
[Note] Le pont était démonté tous les soirs par des farfadets. Il y avait deux clans de farfadets, les « gentils » et les « méchants » (bien que les « gentils » soient presque aussi méchants que les « méchants »).

Les scolopendromorphes demeuraient un danger en tout temps, et les dévoreurs qui surgissaient après le coucher du soleil étaient des problèmes additionnels.

Harn le maçon

Depuis le massacre dans le village d'Eaux-Troubles (voir le paragraphe « Des Elfes Libres »), Harn, qui a perdu son fils Pat car ce dernier a suivi le Sorceleur dans ses dangereuses aventures, a décidé de laisser tomber la restauration du pont, surtout que le contrat a été rendu caduque avec la mort du chef du village.

Il s'est alors rendu dans les faubourgs de Wyzima pour proposer ses services et a pris contact avec les briquetiers du village dans les marais pour s'approvisionner.



Champs [W8]

Dans les champs qui entourent le village d'Eaux-Troubles, au milieu des épis dorés qui ondulent fièrement sous le vent, les ruines pittoresques d'un ancien moulin et la petite maison d'un ermite donneraient à cet endroit une atmosphère de conte de fées si la présence de créatures monstrueuses n'obscurcissait pas cette ambiance idyllique.

Moulin délabré [Ch1]

Au cœur des champs, se trouve un vieux moulin délabré. Autrefois, il était utilisé par les villageois d'Eaux-Troubles mais, au cours d'une forte période de sécheresse, le lit de la rivière qui faisait tourner la roue à aubes a drastiquement diminuée. Il ne reste plus maintenant qu'une simple mare (Ch1a) croupie un peu loin au sud du moulin.

Au pied du la bâtisse, il y a une vieille cheminée et en face, un escalier qui mène à un ensemble de barils et de planches qui permettent un accès au toit du moulin. De là, la vue des champs en vaut la peine.



L'arbre aux pendus [Ch2]

Bien que cet arbre torve ne serve plus comme potence depuis longtemps, il en a gardé le nom d'« Arbre aux pendus ». Cis sur une colline, l'arbre est surtout un point de référence pour les villageois afin de trouver les bosquets aux framboises.

Crypte dans les champs [Ch3]

Il y a longtemps que les humains ont abandonné cette crypte. Parmi les nombreuses chambres pleines de sarcophages, de coffrets et de cadavres, il y a un site d'énergie de terre et un sanctuaire où les farfadets se recueillent et présentent leurs respects.

La crypte fut, pendant un temps, l'antre d'un décharneur appelé *Ureus* le Roi des nécrophages. Mais le Sorceleur est passé par là et s'est débarrassé de lui et de ses engeances pour que la crypte ne devienne pas une nécropole pour les nécrophages de la région.

Cabane de l'ermite [Ch4]

La cabane de l'ermite se trouve au sud-sud-ouest des champs. Il y a là en fait deux cabanes : celle de l'ermite et une deuxième qui est vide depuis longtemps.

Un peu plus loin, derrière les deux cabanes, il y a cinq kourganes (ou tumulus) où des chevaliers morts au service de la Dame du Lac reposent à jamais.

L'ermite

Ce dernier est en réalité un druide qui sert la Dame du Lac et vaque à la préservation des lieux. Il est possible qu'il soit à l'origine de la sécheresse de la rivière car il voyait dans le moulin la transformation des champs de blé sauvages en champs cultivés de façon intensive.

Cercle des druides [Ch5]

Un cercle des druides se trouve à l'est et un peu au nord de la cabane de l'ermite. Cette clairière servait pour la réunion des druides de la région. Une petite statue en bois vermoulu fait office de borne de repérage.

A une centaine de pieds de la clairière, un monolithe portant le symbole *Igni* peut servir de site d'énergie de feu.

Petite ferme abandonnée [Ch6]

Cette vieille bâtisse en bois, située au sud de la mare du moulin, est abandonnée depuis longtemps. Elle a été le lieu d'un drame lorsque la famille qui vivait là a été attaqué par une wyvern. Devant la ferme, les vestiges des os de tous les membres de cette famille massacrés montrent que les lieux ne sont pas sans danger.

Champs



Lieux des Champs

Ch1 - Moulin délabré
Ch2 - L'arbre aux pendus
Ch3 - Crypte dans les champs
Ch4 - Cabane de l'ermite
Ch5 - Cercle des druides
Ch6 - Petite ferme abandonnée

Points d'intérêt des Champs

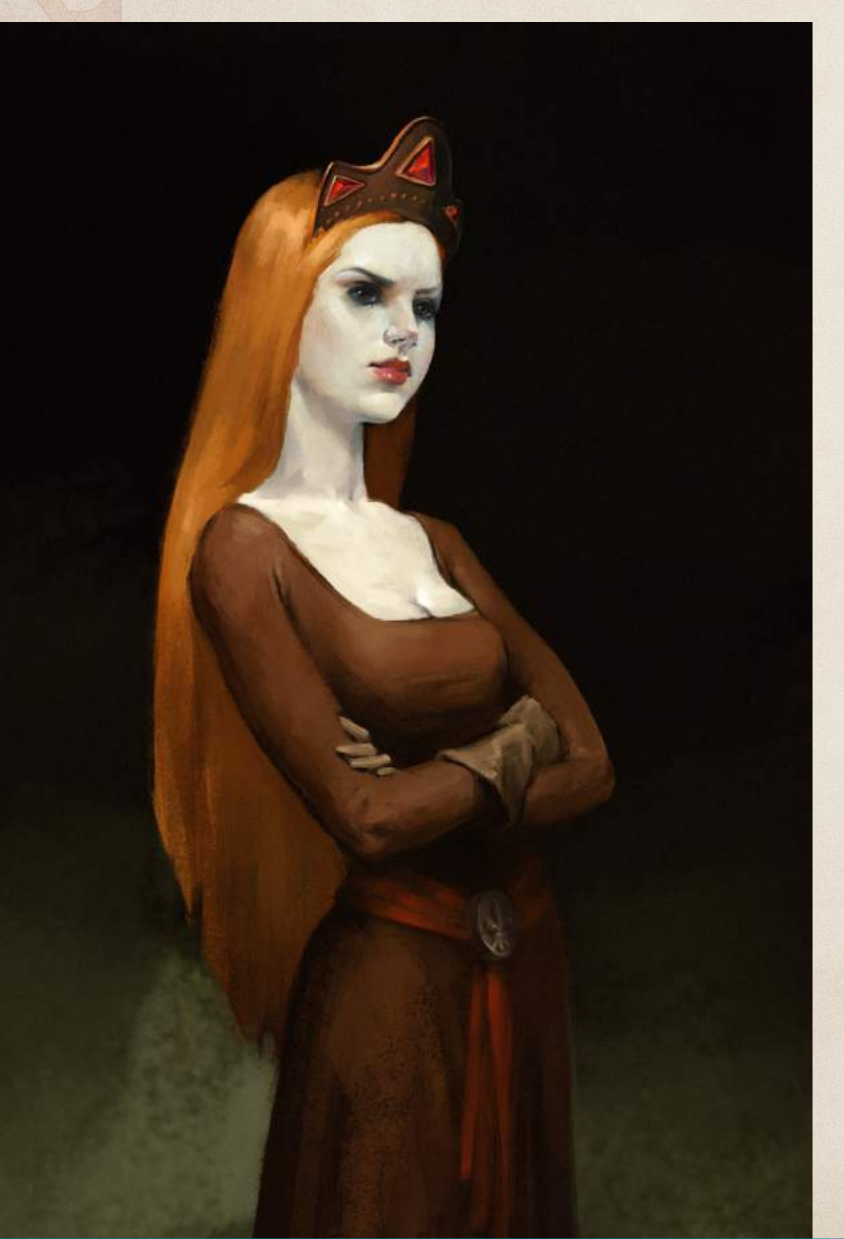
Ch1a - Mare
E - Sentier vers le village d'Eaux-Troubles
B - Sentier vers les bords du lac
Si - Site d'énergie Ignii
Sa - Site d'énergie Aard

Chapitre Quatre : Personnalités et Organisations

Les différentes personnes décrites dans ce chapitre sont susceptibles de rencontrer les PJ lors leur visite dans la capitale témérienne.

Les personnes dont le nom est suivi d'un (*) indique que leur présentation n'est là qu'à titre d'information.

[**Note**] Leur description prend en compte les actions de Geralt de Riv effectuées pendant *The Witcher I* en suivant la Voie de la Neutralité, quand cela était possible.
Pour certains personnages, quelques notes apparaissent par rapport à ce qui peut leur arriver dans le jeu *The Witcher II*.



Personnages Officiels Tĕmériens

Entre les caudataires, les courtisanes, les ambassadeurs et les nobles témériens, il y a un grand nombre de personnes qui gravitent autour du roi Foltest. Mais les personnes présentées dans ce groupe ont une relation soit familiale soit officielle avec le roi de Téméria.

Adda la Blanche

Egalement appelée Adda La Jeune, la princesse Adda naquit des suites de l'union incestueuse de son père, le roi Foltest avec sa propre sœur portant le même prénom. Elle fut maudite et mourut à sa naissance, Le roi décida en conséquence de placer sa dépouille dans les sous-sols du vieux château qu'il occupait auparavant, situé dans les marais. Quelques années plus tard, la princesse Adda réapparut sous la forme d'un monstre, une strige, et sema la terreur et la mort dans les environs.

Le roi Foltest fit placarder sur tous les panneaux d'affichage de la Téméria l'offre d'une forte récompense à quiconque parviendrait à détruire cette abomination. Personne n'y donna suite, sauf un sorceleur, Geralt de Riv, qui parvint à la sauver en levant la malédiction, rendant de fait à la princesse Adda, son humanité.

[**Note**] Ostrit était un courtisan à la cour du Roi Foltest et il aimait la sœur du Roi, Adda de Téméria. Dégoûté par la relation incestueuse entre le roi et sa sœur, ainsi que par la grossesse de celle-ci, Ostrit les maudit.
En effet, la mère et la fillette périrent durant le travail d'accouchement et furent enterrées ensemble car elles étaient toujours reliées par le cordon ombilical. Plusieurs années plus tard, La malédiction d'Ostrit se réalisa et la jeune fille se releva sous l'apparence d'une strige, hantant les rues de la Vieille Wyzima. Ostrit fut tué par le monstre quand Geralt de Riv l'utilisa comme un appât afin d'attirer la strige hors de sa crypte.

Aujourd'hui, la princesse Adda est une jeune femme à la beauté troublante, au regard d'acier froid que peu de gens parviennent à soutenir. Son indépendance et son caractère d'enfant gâté sèment la crainte chez tous les courtisans qui cèdent à ses moindres caprices. Il se raconte dans Wyzima qu'elle aurait des comportements et des envies plutôt exotiques pour une personne de son rang. Toujours est-il que personne n'oserait s'aventurer à en faire la remarque, ni à aller contre ses volontés.

Ses cheveux roux ressemblent à des flammes lorsqu'Adda se déplace. La peau laiteuse, qui lui a valu le surnom d'Adda la Blanche, fait ressortir encore plus cette couleur flamboyante. Ses yeux d'un bleu intense et troublant rehaussent le tout.

[**Note**] Dans le jeu *The Witcher I*, elle a tenté de renverser son père alors qu'il était absent de la capitale. Pour cela, elle s'est alliée avec la Salamandre et a fourni à ses membres des contrefaçons du sceau royal. Elle a proclamé également l'état d'urgence dans la ville.
Mais l'organisation criminelle n'avait pas l'intention de tenir sa promesse : offrir le trône de Téméria à la jeune femme.
Roderick de Wett lança une seconde fois la malédiction de la Strige sur Adda la Jeune. Mais heureusement, Geralt de Riv put encore une fois lever cette dernière.

Du fait de son caractère incontrôlable, peu de nobles témériens souhaitent la voir monter sur le trône et devenir reine. Mais le fait que le Roi *Radovid V*, dit *Le Sévère*, la voit comme une épouse potentielle pour réunir la Rédania et la Téméria et ainsi être à la tête des deux pays, les inquiètent encore plus. Le Roi Foltest semble ne pas être contre car personne d'autre souhaite épouser sa fille Adda.

[**Note**] Dans le jeu *The Witcher II*, quand le Roi Radovid V apprend qu'Anaïs de La Valette est vivante, il commence déjà à la voir comme sa future épouse et rejette Adda La Blanche car la première est bien acceptée par la noblesse témérienne alors que la seconde est vue comme une sorcière, une créature du diable.

Jan Natalis (*)

Prévôt de la Téméria, Jan Natalis était le commandant en chef des Nordiens lors de la Bataille de Brenna. Malgré des troupes ennemies deux fois plus nombreuses, il fit preuve de courage et de sagesse, contribuant largement à la victoire de son camp. Après la bataille, il ne se reposa pas pour autant sur ses lauriers. Il suivit l'ennemi, le mit en déroute jusque derrière la Iaruga.

Pour ses actes, Jan Natalis reçut les honneurs, et on donna même son nom à une place de Wizyma dans le Quartier des Marchands.



Futur régent

Suite à l'assassinat du Roi Foltest par *Letho de Guletta* lors du siège de La Valette, pendant l'arc « Assassins des Rois », Jan Natalis devient le Régent du pays et s'appuie sur le Conseil des Régents qui n'est autre qu'une version adaptée pour la situation du Conseil Royal Témérien (voir plus loin)

Bien qu'il n'ait pas réellement le soutien de la plupart des nobles car il n'est pas de sang royal, Jan Natalis, en tant que chef militaire de l'armée témérienne et grâce à ses capacités de commandement pendant les batailles, peut compter sur le soutien de la population et des soldats qui ont combattu à ses côtés.

[**Note**] Dans le jeu *The Witcher II*, si Geralt de Riv arrive à sauver Anaïs du complot fomenté par le baron Kimbolt et le comte Maravel, elle est présentée au sommet des rois à Loc Muinne. Elle devient alors officiellement la prochaine reine de la Téméria. Tous les chevaliers témériens la considèrent comme légitime.
Ses premières paroles lors de son retour au château royal sont « *Ne me donnez plus de jouets mais donnez-moi une épée !* ».

Talar

De son vrai nom Bernard Dukat (ou Ducat), *Talar* est le chef des services secrets de la Téméria et se fait passer pour un receleur lorsqu'il se trouve dans la capitale.

Son but est d'œuvrer pour la paix dans le royaume en déjouant les complots d'assassinat envers le roi Foltest, en limitant l'action des Scoia'tael, ou en stoppant la contrefaçon du sceau royal.

Pour cela, il possède un réseau de contacts à travers le royaume qui lui remontent toute information susceptible de révéler une quelconque action néfaste contre le royaume.

[**Note**] Dans le jeu *The Witcher II*, suite à l'assassinat du Roi Foltest à La Valette, son rôle en tant que chef des services secrets témériens sera remis en cause par les conseillers royaux au courant de son statut particulier.

Burgrave Velerad

Ce noble est considéré comme le maire de la ville (ou bailli) lorsque le roi Foltest est présent dans la capitale. Quand ce dernier est absent, Velerad le remplace et devient la plus haute autorité de Wyzima.

C'est avec lui que Geralt de Riv a négocié pour libérer la princesse Adda de la malédiction de la Strige. Pour la seconde malédiction (voir plus haut le paragraphe « Adda la Blanche »), il avait les mains liés à cause de l'influence de l'Ordre de la Rose-Ardente.

[**Note**] Entrée de Journal *The Witcher I* :
«Velerad gouverne Wyzima, la capitale de Temeria. En l'absence du roi Foltest, Velerad est la plus haute autorité de la ville. Le burgrave me connaît depuis longtemps, car c'est avec lui que j'ai jadis négocié pour libérer la princesse Adda de la malédiction de la strige.
J'ai beau ne pas me souvenir de Velerad, j'ai la vague impression qu'il a vieilli et s'est mis à boire depuis notre première rencontre. Les gens disent que Velerad a perdu de son autorité et qu'il ne dirige plus la ville aussi bien qu'autrefois. Le burgrave semblait ravi de voir que le problème de la strige était résolu. Il m'a dit qu'il avait les mains liées et qu'il ne pouvait pas m'aider à démasquer le responsable du retour de la malédiction. J'ai eu l'impression que Velerad ne pouvait plus gérer la situation, dans une Wyzima ravagée par les combats.»

[S] Il ne voit plus d'un bon œil les sorceleurs, suite au fait que Geralt de Riv a aidé des elfes de la Scoia'tael lors d'un braquage de la banque Vivaldi.

Velerad n'est plus que l'ombre de lui-même. Les retombées de la *Rébellion de Wyzima*, qui lui ont fait perdre la confiance du roi Foltest, et l'abus d'alcool n'ont fait que le plonger encore plus dans la dépression.

Les nobles tésmériens profitent de cette faiblesse pour placer leurs pions à certains postes-clés de la ville ou pour s'opposer aux décisions de Velerad.

[Gaufrèdi de Velen, Capitaine de la Garde Royale de Wyzima]

Ce jeune capitaine, issu de la petite noblesse de Gors Velen, a été placé à ce poste par Adda la Blanche, après qu'elle ait découvert que son chevalier servant, Roderick de Wett, était à l'origine de sa seconde malédiction de la Strige.

Gaufrèdi fit forte impression lors de la Bataille de Brenna en affrontant une horde d'ennemis nilfgaardiens. Il échappa à la mort plusieurs fois, ce qui lui valut le surnom de « *Gaufrèdi le fortuné* ». Suite à cela, le roi Foltest lui octroya une petite baronnie de la région de Velen.

Depuis son accession à la fonction de Capitaine de la Garde Royale de Wyzima (il aime entendre prononcer son titre), il est devenu imbu de lui-même. Il se croit au-dessus de la plèbe et ne souhaite discuter qu'avec les gens de la haute société de Wyzima.

Il vénère plus que tout Adda la Blanche. Tout homme qui porte préjudice à l'honneur de la princesse se verra gifler par un gant pour signifier que l'affront doit être lavé, s'il s'agit d'un personnage noble. Un pouilleux aura juste le droit de se faire enfermer et de se faire fouetter dans le Donjon de la Cité.

Lors de cérémonies officielles, il porte son armure complète qu'il avait lors de la Bataille de Brenna. Ses domestiques la font resplendir dès la veille. Sinon, il porte un simple plastron d'acier arborant l'emblème de la Garde Royale, à savoir une fleur de Lys d'argent surmontée d'une couronne dorée, par-dessus un pourpoint de soie, accompagné de hauts-de-chausses aux couleurs de la Téméria et de Velen. De grandes bottes de cavalerie, faites du cuir le plus fin, rehaussent le tout.

Conseil Royal Témérien

Le but premier du Conseil est de maintenir la paix et de prévenir toute guerre au sein du royaume. Si une guerre s'avère nécessaire, les conseillers se réunissent et discutent de la façon de mener la Téméria à la victoire avec le meilleur résultat possible.

Le Conseil Royal est composé de représentants de la noblesse, des mages, des prêtres et des militaires.

Suite au coup d'état de l'Île de Thanedd en 1267, la confiance des gouvernants dans les magiciens déclina sérieusement et nombre d'entre eux furent expulsés des cours royales. Au Conseil Royal Témérien, il ne reste que Triss Merigold et Keira Metz. Le troisième mage, Fercart de Cidars, est mort lors du Soulèvement de Thanedd.

Quand un membre du Conseil Royal ne peut pas être présent pour une séance, car il doit par exemple régler des problèmes sur ses terres, il est représenté par un mandataire qui suit les consignes donnés par le conseiller absent et note les revendications des autres membres du conseil.

Hereward d'Ellander

Ce duc se fait appeler Prince Hereward car un aïeul était le Prince Consort de *Bienvenu La Louve*, reine de la Téméria. Bien que cet aïeul fût remplacé par Hugo de Rivia, le deuxième Prince Consort, Hereward se considère comme un accédant légitime au trône de la Téméria, et, pour cette raison, les personnes qui le rencontrent doivent l'appeler Prince Hereward.

Patriarche Willemer, Prêtre de Mélitèle

Le Patriarche Willemer (ou Wilmeryusz), même s'il est prêtre de Mélitèle et donc plus à même normalement d'aider les autres, voit les sorcières, les sorceleurs et les non-humains comme des erreurs de la nature et enverra tout ce petit monde au bûcher à la première occasion.

Le roi Foltest a fait comprendre à demi-mots à Willemer que si ce dernier souhaitait devenir membre du culte du Feu Éternel, il le ferait chasser du château et qu'il pourrait prendre ainsi la route pour la Rédania, à pied et sans rien d'autre qu'une simple bure. Le roi ne veut pas voir de Rose-Ardente fleurir dans son royaume car l'ordre, soutenu par le roi Radovid V, est pour lui comme une épine dans le pied.

Lors de la réunion du Conseil, la présence des magiciennes Keira Metz et Triss Merigold est toujours une source de tension entre elles et le patriarche. Le roi Foltest doit souvent appeler au calme.

Triss Merigold (*)

Depuis l'éradication de la Salamandre avec Geralt de Riv, Triss Merigold est devenue la première conseillère en magie. Elle accompagne d'ailleurs le roi Foltest au siège de la Valette.

Keira Metz

Moins présente au Conseil depuis que Triss Merigold est la première conseillère en magie, Keira Metz profite de son statut de magicienne pour offrir ses services à ceux et à celles qui peuvent se les payer.

Mais, secrètement, elle a rejoint depuis la *Loge des Magiciennes*. Quand Keira comprendra que la Loge est à l'origine de l'assassinat des rois nordiens, elle déguerpira au plus vite sachant le sort qui lui est réservé, surtout avec le Patriache Willemer qui voit là une occasion en or pour l'envoyer au bûcher.

Gestion du royaume

En plus du Conseil Royal Témérien, un grand nombre de personnes s'occupent de la gestion du château royal et du royaume. Certaines personnes portent des titres officiels et tiennent des rôles bien particuliers auxquels incombent certaines responsabilités.

Maître-Espion

Il s'agit d'un officier, ou d'un noble qui sert de façade officielle à Talar, le chef des services secrets témériens, qui s'occupe de préparer les complots et de découvrir ceux qui pourraient avoir lieu dans le royaume.

Chancelier

Il s'occupe de la gestion des titres des comtés, des marquisats (ou margraviats) et des baronnies de la Téméria. Il fait également office de diplomate officiel.

Connétable/Prévôt

Il gère la partie militaire du royaume. S'occupe également des rébellions paysannes ou de la revendication de terres par quelque noble. Possède généralement une grande expérience du terrain.

Jan Natalis est actuellement le connétable/prévôt de Téméria.

Echanson

Officier qui est chargé de servir le boire et le manger au roi Foltest. Généralement, la personne qui reçoit cette charge a la confiance totale du roi. Il peut avoir à son service une brigade de goûteurs. Les plats sont amenés cadenassés entre la cuisine et la table du roi.

Chambellan

Noble chargé du service de la chambre du roi Foltest. Beaucoup de nobles essayent d'être dans ses petits papiers car il est la personne la plus proche du roi et la plus à même de lui soumettre leurs requêtes.

Surintendant

Il gère les finances du royaume ainsi que le développement des différentes régions. Sa plus grande responsabilité est la gestion de la trésorerie. Le chambellan et l'échanson peuvent faire appel à ses services.

Plus d'un surintendant a confondu les orins du royaume avec ceux de ses fonds propres et s'est retrouvé avec de l'or fondu dans le gosier.

Sénéchal

Officier local et représentant du royaume à qui le roi a conféré des attributions administratives, judiciaires ou financières. Chaque sénéchal a un officiel de tutelle tel que le chancelier, le prévôt ou le surintendant.

Courrier du roi

Appelé également estafette, cet officier à cheval parcourt le royaume pour transmettre au plus vite les dépêches qui lui ont été confié. Il peut réquisitionner à tout moment et à n'importe qui une monture pour remplacer celle qu'il a fatiguée dans sa course effrénée. Tout manquement à cette réquisition est sévèrement puni.

C'est pour cela que les courriers du roi sont très mal vus dans les auberges, les tavernes ou les fermes car ils peuvent retirer sur une simple parole un outil de travail précieux.

Autres personnalités connues

Bien que le roi Foltest ait toute autorité sur son royaume pour faire emprisonner ou condamner toute personne qui a enfreint la loi, ou selon son bon vouloir, le soutien des nobles est essentiel, qu'il soit financier et/ou militaire.

Mais certains ont des vues sur le trône de Téméria et n'hésitent pas à se lancer dans des opérations risquées ou à tisser des alliances avec des personnes équivoques.

Baron Ravanen Kimbolt

Kimbolt est un magnat de l'ancienne école. Pour lui, le monde se divise en deux catégories : la noblesse et les gens du peuple. Il se préoccupe peu de ces derniers, à moins de leur trouver une utilité temporaire. Fier et bourru, il considère que le pouvoir politique lui revient de droit de par sa naissance et il n'a que

peu de patience pour ceux qui se mettent en travers de son chemin.

Kimbolt, avec ses cheveux gris et sa barbe fournie, possède la carrure puissante et vigoureuse d'un vieux chevalier. Des accessoires comme sa lourde épée témérienne et ses brassards d'avant-bras en acier renforcent son aspect martial, tandis que le bandeau qui recouvre son œil droit rappelle que Dame Fortune peut être capricieuse sur un champ de bataille. La barbe soigneusement tressée du baron est parfaitement en accord avec ses convictions conservatrices. Tous ces détails le distinguent des autres nobles plus jeunes de la Téméria et en font un personnage peu ordinaire.

Après la mort du roi Foltest

En tant que cousin du roi Foltest, son influence déjà grande prend encore de l'ampleur.

[Note] Dans le jeu *The Witcher II*, la version *Enhanced Edition*, le Baron Kimbolt est beaucoup plus impliqué dans les évènements qui s'y déroulent.

Pour devenir le meilleur prétendant au trône de Téméria, il tente de faire avouer à Maria-Louisa de la Valette, et à Aryan de la Valette (si ce dernier est en vie), que Bussy et Anaïs ne sont pas le fruit du roi mais d'un inceste entre le fils et la mère.

Mais la libération de la mère par l'ambassadeur nilfgaardien *Shilard Fitz-Oesterlen*, ou l'évasion d'Aryan grâce à la complicité du Sorceleur, ne lui permettent pas d'arriver à ses fins.



Il décide alors de faire assassiner les deux enfants La Valette lors de leur voyage vers Loc Muinne, car ces derniers doivent être présentés aux autres rois comme étant les héritiers légitimes de la couronne de Téméria. Les assassins qu'il envoie intercepter le convoi font chou blanc car celui-ci a été détourné bien avant d'arriver au lieu de l'embuscade (voir le paragraphe « Comte Linus Maravel »).

Grâce aux actions du Sorceleur, le baron Kimbolt doit répondre de ses actes devant Jan Natalis. Mais ce dernier se voit obligé de ne pas le condamner car ses troupes vont l'aider à l'arrestation du Comte Maravel.

Le Baron Kimbolt fait ensuite construire la Voie Kimbolt qui va de Wyzima jusqu'à Novigrad. Ce n'est pas pour se faire pardonner ou par bonté d'âme, mais parce que cette route permet surtout de pouvoir s'enfuir et de rejoindre rapidement la Cité-Libre.

Comte Linus Maravel

Maravel, homme politique et diplomate est l'un des principaux protagonistes aspirant au trône de Téméria. A bien des égards, c'est l'exact opposé de son rival politique, le baron Kimbolt.

Prudent et plein de retenue, c'est aussi un orateur de talent. En même temps, il n'hésiterait pas à vendre sa mère aux Nilfgaardiens si cela lui permettait d'atteindre ses objectifs, tout en produisant un document prouvant qu'il n'avait aucun lien avec cette femme. Il considère la violence comme une solution de dernier recours et charge toujours les autres de cette sombre besogne, ce qui lui permet de maintenir son image d'homme jovial et sympathique.

La silhouette imposante et le visage large et bouffi du comte témoignent de son niveau de vie et de son goût pour les bonnes choses. Il considère les coutumes et la mode de Téméria comme provinciales et dépassées. Il porte de belles tenues : les manches de sa veste sont fendues, les poignets de sa chemise sont lacés, sa ceinture est brodée d'argent et le fourreau de sa dague est décoré. Une barbe soigneusement taillée complète ce portrait d'aristocrate progressiste, pour la mode comme pour la politique.

Après la mort du roi Foltest

[Note] Comme le Baron Kimbolt, le Comte Maravel est très impliqué dans les évènements qui se déroulent dans le jeu *The Witcher II*, version *Enhanced*.

Nourrissant de grandes ambitions qu'il se garde bien de montrer en public et en privé, le Comte Maravel fait enlever les enfants La Valette lors du convoi qui doit les emmener à Loc Muinne. Sans le vouloir, il les sauve des assassins envoyés par le Baron Kimbolt.

Mais pendant l'attaque, Bussy est malheureusement tué. Anaïs est remise au mage *Detmold* comme convenu selon l'accord passé entre les Nilfgaardiens et le Comte Maravel. C'est sa correspondance avec ces derniers qui va le perdre. Jan Natalis, accompagné par les troupes du Baron Kimbolt, le fait arrêter. Il est alors condamné pour haute trahison envers la Téméria.

La Garde de la ville

Des hommes facilement reconnaissables aux vêtements qu'ils portent, arpentent les rues des différents quartiers de la ville. Ils sont là pour faire régner la loi et l'ordre dans la capitale. On les retrouve également affectés aux différentes portes de la ville ou à certains bâtiments officiels ou privés pour en assurer la sécurité.

La piétaille de base est vêtue d'un haubert et d'un pantalon à tissage renforcé. Un tabard blanc, avec une bande rouge au milieu, ornementé sur le torse d'un écu noir (voire bleu) en tissu avec trois fleurs de lys blanches (les armoiries de la Téméria), recouvre le tout. Une salade à nuque longue sans visière leur protège la tête, tandis qu'un gorgerin à colletin leur protège le cou. Des bottes et des gants en cuir complètent le tout.

Les officiers se distinguent par des éléments d'armure supplémentaire. Les sergents de ville portent en plus une cuirasse à plastron rond. Pour les cinq ou six lieutenants, soit un à trois par quartier, une armure complète avec heaume leur est attribuée.

Les armes que portent les gardes de la ville peuvent varier de l'épée de chevalier à la guisarme en passant par l'arbalète.

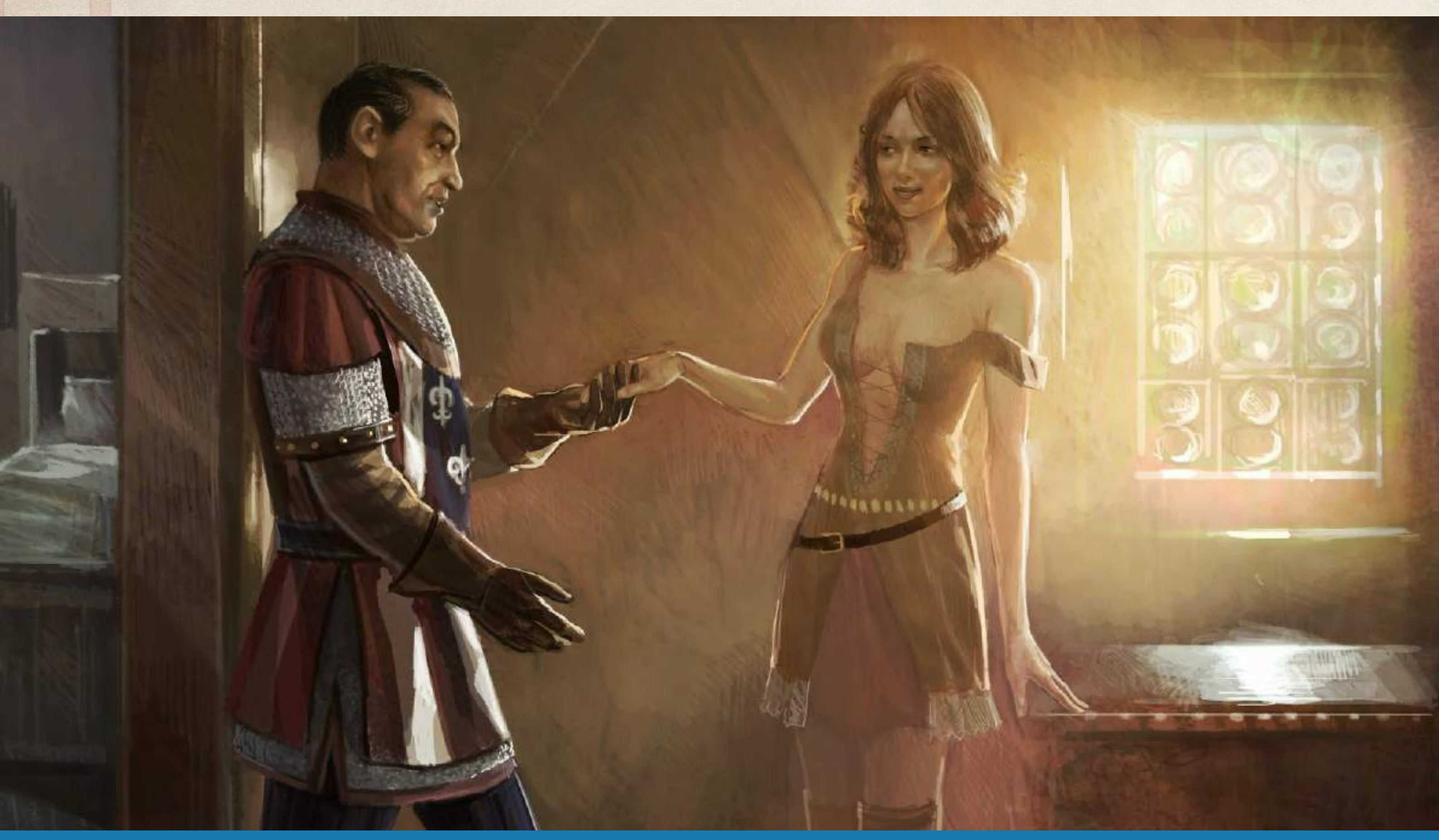
Capitaine de la garde de la ville

C'est le principal représentant de la loi royale dans les différents Quartiers de la ville. Depuis le Corps de Garde où il a ses quartiers, le capitaine gère les effectifs et les affectations des gardes de la ville pour les trois quartiers.

Vincent Meis

Si Geralt trouve un remède pour le guérir de sa lycanthropie, il peut enfin vivre son amour avec Carmen et continuer à gérer la sécurité dans la capitale.

Pour certaines affaires se déroulant dans le Quartier Royal, il est souvent confronté au capitaine de la Garde Royale pour déterminer leurs juridictions respectives.



[Merric Savornin]

Merric a pour ambition de devenir capitaine de la garde royale pour enfin être dans le quartier qu'il estime être à son niveau, à savoir le Quartier Royal. Pour cela, il n'hésite pas à corrompre certaines courtisanes pour qu'elles récupèrent des informations salaces ou compromettantes sur le capitaine de la garde royale. Mais pour l'instant, cela n'a pas porté ses fruits.

Le poste que Merric Savornin va occuper au sein de la garde de la ville dépend de ce qui est arrivé à Vincent Meis.

- **Vincent Meis est toujours en vie** : Merric est simplement lieutenant mais il veut prendre la place de son supérieur, puis celle du capitaine de la garde royale.

- **Vincent Meis est mort** : Merric reprend le rôle tenu par Vincent. Mais contrairement à ce dernier, il préfère exercer ses fonctions depuis un bureau situé à l'hôtel de ville. Il ne veut pas traîner dans le Quartier du Temple qu'il trouve sale et répugnant. Il délègue toute affaire qui se passe dans ce quartier à un subalterne, et ne s'y déplace seulement si sa carrière est remise en cause.

Joseph (Jethro en VO)

Joseph est généralement chargé par le capitaine de la garde de surveiller les cachots du donjon de la cité.

Il a épousé la carrière militaire pour échapper à la misérable existence de paysan promise par son père. Il s'imaginait guerroyant en héros dans tous les royaumes, sur les terres de la Téméria, de la Rédania ou de Zerrikania et mettre à genoux Nilfgaard, ce qui lui aurait apporté la gloire, la fortune et des conquêtes féminines à foison.

Seulement voilà, Joseph n'est qu'un parfait imbécile inculte qui prêterait à rire s'il n'était si pitoyable. A-t'il une seule qualité qui puisse le servir ? De toute évidence, aucun écho n'en a passé les murs de sa prison. En plus de cela, Joseph est un personnage trouble, une honnêteté qu'il galvaude sans sourciller, allant jusqu'à se servir dans les effets réquisitionnés des prisonniers. Des fréquentations suspectes et une addiction certaine pour le fisstech l'entraînent à entretenir des contacts réguliers avec des revendeurs traînant à la Taverne de l'Ours Poilu.

Joseph n'est pas homme que l'on compte dans ses amis, simplement, quelques cadeaux ou pots-de-vin bien choisis et de bonnes questions auront l'avantage d'en tirer des renseignements appréciables.

Mikoul

Mikoul s'est engagé dans la garde de la ville pour gagner le respect des villageois des faubourgs dont il est issu. C'est une carrière très enviée dans les faubourgs mais les problèmes de ces derniers ne l'intéressent pas. Il se préoccupe plus de ses propres intérêts.

Généralement, il est affecté à la Porte des Marchands mais il s'arrange toujours pour avoir une affectation à la Porte du Meunier et ainsi se rapprocher de la maison de jeu située dans l'Allée des Remparts, afin d'y aller dès la fin de sa garde.

Mikoul est paresseux et pas très instruit. Il est aussi lascif. Plusieurs femmes ont subi ses assauts ainsi que ceux des autres gardes qui l'accompagnaient. Hela, la fille du Révérend des faubourgs tomba enceinte à cause de lui et fut bannie par son père (voir le paragraphe « Carmen ») du village principal des faubourgs.

Une autre femme, *Ilsa*, fut également violée par Mikoul, bien que ce dernier prétende qu'elle était consentante. Lorsque Geralt de Riv lui apprend qu'il a retrouvé le corps de cette dernière dans une grotte et qu'elle s'était donné la mort en buvant du poison, Mikoul semble être bouleversé. Il accuse alors la sorcière Abigail comme étant la responsable de la mort d'Ilsa.

Les Stries Bleues

Les *Stries Bleues* sont connues pour leurs affrontements avec les Scoia'tael et leurs « actions de paix» » auprès des non-humains. C'est sous le commandement de Roche que l'unité forgea sa réputation.

L'unité spéciale des Stries Bleues a été créée afin d'éliminer toute présence des Scoia'tael au sein de la Téméria. Ses débuts ont été difficiles, car peu de soldats se réjouissaient à l'idée d'aller chasser les elfes jusque dans leurs forêts. Plutôt que d'attendre de trop rares volontaires, Vernon décida de recruter des prisonniers : déserteurs, escrocs, bandits, tous y passèrent. La plupart tombèrent rapidement, transpercés par les flèches silencieuses des Écureuils, et les rangs des Stries ne comptèrent bientôt plus que les salopards les plus endurcis et les plus rusés qu'on puisse imaginer.

Vernon Roche

Commandant des Stries Bleues, les forces spéciales témériennes, Vernon Roche est toujours à son poste, malgré son caractère, grâce à son efficacité et sa loyauté indéfectible envers le roi Foltest.

[**Note**] Dans le jeu *The Witcher II*, suite à l'assassinat du Roi Foltest à La Valette, Vernon Roche sera le seul à croire que Geralt de Riv n'est pas le meurtrier et participera, selon le choix du joueur, à la chasse aux tueurs de rois.

Cyn (Ves en VO)

Cyn a vécu dans un petit village où les gens n'avaient que deux préoccupations : la récolte va-t-elle résister à la sècheresse et où les Scoia'tael vont-t-ils débarquer dans les bois ?

Un jour, un commandant des Scoia'tael est venu et a fait brûler le village et ses habitants. Elle a survécu car le commandant s'était entiché d'elle. Les Écureuils l'ont trainée des mois durant avec eux mais, finalement, elle a été libérée par Vernon Roche qui, après avoir remarqué son potentiel, l'a convaincue de s'enrôler chez les Stries Bleues et lui a appris tout ce qu'il savait.

La Salamandre

La Salamandre, du nom de la Salamandre noire gravée sur le médaillon porté par ses membres, est une organisation clandestine qui serait à l'origine de la majorité des crimes constatés dans les Royaumes du Nord. Elle aurait de multiples et tentaculaires ramifications dans toute la société, y compris dans les plus hautes sphères du pouvoir. Certains prétendent que la Salamandre serait également infiltrée dans les rangs de l'Ordre de la Rose-Ardente, ce qui pourrait expliquer les difficultés de l'Ordre à venir à bout de cette organisation.

Les activités de la Salamandre tiendraient principalement au trafic de fisstech, drogue malheureusement courante et très dangereuse tant l'addiction à ce produit est rapide et tenace. Les consommateurs de fisstech deviennent bien vite des auxiliaires de la Salamandre, le besoin de drogue les prédisposant à accepter n'importe quoi. Les autres domaines d'activité souvent mis au crédit de la Salamandre sont le vol, les assassinats, les enlèvements, et la traite des femmes et des enfants. La Salamandre ajoute d'ailleurs à la séquestration la torture et les sévices corporels et sexuels.

La Nouvelle Salamandre

Cette nouvelle version de l'organisation est le résultat du travail de Boucanier et de sa bande de malandrins pour reprendre toutes les activités citées au dessus. Même s'il y a encore de la concurrence féroce, la Nouvelle Salamandre est en passe de devenir le groupe influent criminel avec lequel les autorités de Wyzima vont devoir s'arranger.



Boucanier

C'est un homme plus grand que la moyenne, sa peau burinée et marquée de multiples cicatrices témoigne des rixes qui émaillent son quotidien. Ce visage, à moitié dissimulé derrière un col de cuir qui lui remonte jusqu'au nez, zébré d'un bandeau qui masque son œil droit mort, est des plus difficiles à entrevoir, sauf quelques fois, la nuit venue, dans l'arrière salle de la Taverne de l'Ours Poilu, en pleine conversion d'affaire avec des individus louches.

Il est le chef d'un groupe de malandrins sévissant dans le Quartier du Temple, prêts à en découdre sur un mot de lui. L'Ordre de la Rose-Ardente comme la garde de Wyzima ne semblent guère s'intéresser à ses agissements illégaux. Peut-être le Boucanier sait-il y faire, par quelques pots de vins aux bonnes personnes, ou quelques chantages.

En cas de discussion entre le Boucanier et les PJ, ces derniers doivent être respectueux et ne pas chercher à faire de l'humour. De sa voix grave et monocorde, il saura leur adresser la réplique à glacer l'atmosphère. Méfiance donc, d'autant plus que ses gardes du corps ne le quittent jamais et ont faim de rougir les pointes de leurs masses lourdes.

[S] Suite à la mort de Coleman, son fournisseur de fisstech, par des Scoia'tael, Boucanier n'hésite pas à fournir des informations aux Stries Bleues présentes

dans la région, et est en train de reprendre les activités de la Salamandre mais il y a une forte concurrence avec les autres groupes criminels de la ville.

Ancienne Salamandre

[**Note**] Les anciens membres de la Salamandre indiqués ci-dessous sont là à titre indicatif. Leur statut fourni entre parenthèses est lié au déroulement de l'aventure dans le jeu *The Witcher I* et aux choix du Sorceleur.

Azar Javed (Mort)

Azar Javed est un magicien, originaire de Zerrikania. Il est l'un des chefs de la Salamandre.

Gellert Bleinheim (Statut inconnu)

Gellert Bleinheim, est le chef des opérations de la Salamandre dans les égouts où il dirige la fabrication du fisstech. Deux costauds veillent sur l'entrée de la fabrique et ne laissent personne entrer sans mot de passe (sauf si quelqu'un trouve un moyen de les persuader autrement).

Gellert lui-même ne traîne pas dans la fabrique, il se trouve plus au sud dans les égouts, avec ses sbires. Il détient aussi la clé du code de la Salamandre, nécessaire pour déchiffrer le document crypté, obtenu dans la quête « Diplomatie et chasse ».

Roland Bleinheim (Mort éventuelle)

Roland Bleinheim est le chef des opérations de la Salamandre dans les marais. Ce sont ses sbires qui ont enlevé des pauvres briquetiers et les ont forcés à faire la récolte de *bident* pour la fabrication du fisstech. Vaska le décrit comme « un homme mauvais » et demande spécifiquement à Geralt de le tuer. Son frère (on dirait) est le chef des opérations dans les égouts de Wyzima.

Le Professeur (Mort)

Le Professeur est un assassin et un membre de la Salamandre. Il est coupable de nombreux crimes contre la couronne, notamment, entre autres, de meurtre, d'agression, d'insolence envers les gardes et les notables de Wyzima et d'autres méfaits à l'encontre des sujets de Temeria.

Savolla (Mort éventuelle)

Savolla est un magicien et un membre de la Salamandre, capable de contrôler un Epouvanteur.



Ordre de la Rose-Ardente

L'Ordre de la Rose-Ardente fut fondée après la guerre contre Nilfgaard sur ce qui restait de l'Ordre de la Rose-Blanche en déclin avec l'aide des services secrets de Rédania pour riposter face à l'influence des magiciennes, qui tout en étant organisées, agrandissaient leur pouvoir politique. De plus, les services secrets Rédaniens refusaient intentionnellement de voir grandir une charte de commandement principale de l'Ordre, donc d'empêcher une organisation trop puissante de prendre racine à l'intérieur des frontières du pays.

Le maître et les chevaliers de l'Ordre de la Rose-Blanche étaient tous corrompus et avaient perdu la foi. Ils préféraient la chaleur de la couche au combat et les filles de joie aux prières.

Le titre de Grand maître fut transmis à *Jacques d'Aldersberg* par Rudolf Valaris, un homme d'une grande piété et d'une droiture sans faille. On dit que pendant le conclave, une rose blanche s'enflamma entre les mains de Jacques et qu'une pieuse terreur s'empara de tous ceux qui étaient présents. Jacques d'Aldersberg avait déjà quelques réformes en tête qu'il jugeait nécessaires et il n'hésita pas à les appliquer. Il changea le nom de l'ordre, qui devint celui de la Rose-Ardente. Mais avant tout, il fixa un nouvel objectif à ses chevaliers : servir et protéger le peuple des créatures des ténèbres et des monstres, qu'il distinguait par le nom de Scoia'tael.

Jacques d'Aldersberg

Jacques d'Aldersberg était décrit comme un fervent adorateur du Feu Éternel qu'il vénérait jusqu'au fanatisme exprimé par de vertes diatribes sur ses opposants. Homme particulièrement charismatique et respecté, tout autant qu'insaisissable lors de ses rares apparitions publiques, il hypnotisait littéralement ses auditoires qu'il convertissait aisément à ses idées. Ce personnage avait aussi la réputation de nourrir une haine meurtrière envers les non-humains, tout particulièrement les elfes, qu'il n'hésitait nullement à qualifier de monstres au même titre que barghests, noyadés, graveirs et autres créatures. Jacques d'Aldersberg et ses chevaliers de l'Ordre persécutèrent sans relâche les non-humains, en particulier les membres de la Scoia'tael. Il était aussi un homme de guerre émérite doté de pouvoirs magiques d'une puissance sans limite.

L'attention et l'oreille du roi Foltest lui étaient acquises et entraînaient le souverain à des prises de décisions, en le royaume de Téméria, dont certaines aux retentissements significatifs, voire spectaculaires. Il visa à renverser Foltest, pour apporter une nouvelle ère et détruire tous les non-humains, qu'il considérait (au mieux) comme des reliques du passé.

[Note] Dans le jeu *The Witcher I*, en utilisant les secrets des Sorceleurs volés avec l'aide de l'organisation de la Salamandre, Jacques a créé des soldats mutants pour soutenir ses idéaux de plus en plus tordus. Il devint clair que rien ne l'arrêterait avant qu'il n'atteigne ses buts. Avant de rejoindre l'Ordre, il se dit que Jacques était un vagabond alimenté uniquement par sa haine des non-humains.

Siegfried de Denesle

Siegfried de Denesle est originaire d'une famille respectable et aisée de Temeria. Son père, *Eyck de Denesle*, un chevalier d'exception, tueur de Dragon admiré par ses pairs, appartenait à l'ancien Ordre de la Rose-Blanche aujourd'hui disparu. La droiture exemplaire de cet homme s'est exprimée, sa vie durant, pour le bien et la justice, la défense des opprimés et l'élimination des monstres. C'est lors d'un combat titanesque contre l'un d'entre eux qu'il perdit la vie.

Siegfried de Denesle fut donc formé dès son plus jeune âge aux principes et à la morale de la chevalerie dont il est aujourd'hui l'un des plus dignes représentants. Enrôlé dans l'Ordre de la Rose-Ardente pour suivre l'exemple de son père, idéaliste qui obéit aux préceptes de l'Ordre mais qui ne manque pas de bon sens, il est courtois, très ouvert et, contrairement à nombre de ses frères de l'ordre, il n'est pas bouffi de préjugés



ni d'orgueil. Fine lame, il est doté d'un courage indéniable qu'il prouve en combattant sans l'ombre d'une hésitation, comme son père jadis, toutes sortes de monstres et créatures.

Siegfried est généralement stationné aux portes du bâtiment de l'Ordre de la Rose-Ardente dans le Quartier du Temple où il s'entraîne avec ses hommes.

[Note] En choisissant la Voie de la Neutralité, il est possible d'éviter de tuer Siegfried de Denesle et Yaevinn (voir la description de ce dernier un peu plus loin).



Un nouveau Grand Maître de l'Ordre

Suite à la *Rébellion de Wyzima*, il fut choisi par Radovid V le Sévère, qui finance l'Ordre, pour devenir le deuxième Grand Maître de l'Ordre de la Rose-Ardente. Le but du roi de Rédania était de calmer les actions des membres de l'organisation en plaçant à sa tête une personne plus raisonnable que Jacques d'Aldersberg. Cela permit également que l'Ordre soit encore accepté en ville et ne soit pas chassé par les troupes du roi Foltest, ce dernier ayant été piqué au vif lorsqu'il eut compris le but réel de l'ancien maître de l'ordre. Depuis, le roi fait taire tout départ de conversation sur ce sujet épineux.

En tant que nouveau Grand Maître, Siegfried fit revenir tous les membres au cloître de l'ordre pour ne plus encombrer le corps de garde — ils ont surtout été chassés par les gardes de la ville et leur capitaine. Il mit en place des patrouilles dans la Vieille Wyzima et, surtout, fit protéger la tombe de Saint-Grégoire devenue un lieu de pèlerinage pour les adeptes du Culte du Feu Éternel.

Il fit également changer le blason de l'ordre pour passer d'une rose au milieu d'un feu à une rose entourée de rubans qui symbolisent des flammes. Mais bon nombre de chevaliers de l'ordre continuent à porter l'ancien blason sur leur tabard.

Prochain départ

Des rumeurs sur le départ futur des chevaliers de l'Ordre de la Rose-Ardente circulent dans toute la ville.

Au début, les non-humains vont accepter cette nouvelle avec bonheur car ils ne subiront plus les attaques des hommes de l'ordre, puis certains vont commencer à se poser la question : par quoi vont-ils être remplacés ? Car la méchanceté gratuite a horreur du vide.

L'ordre de revenir en Rédania a été émis par le roi Radovid V en personne pour que l'organisation contribue à la vaste chasse aux sorcières lancée dans tout le pays.

Roderick de Wett, Comte

Originaire du Nilfgaard, le comte de Wett était chevalier de l'Ordre de la Rose-Ardente et assigné à la protection de la princesse Adda. Certains disaient qu'il était surtout là pour éviter que la couronne soit entâchée par les frasques de la jeune femme.

C'est lui qui a lancé la seconde malédiction de la strige sur la princesse Adda pour qu'elle se transforme de nouveau en monstre. Son corps, ainsi que ceux des chevaliers qui l'accompagnaient, gisent quelque part dans les marais depuis un combat contre Geralt de Riv.

Patrick de Weyze

En plus d'être chevalier de l'Ordre de la Rose-Ardente, Patrick de Weyze faisait partie de la garde de la cité.

[Note] Dans le jeu *The Witcher I*, il demande à Geralt de retrouver la fille aux yeux bleus qui n'est autre que sa sœur. Cette dernière se trouve dans la Maison de la Dame de la Nuit car elle a demandé à être un vampire et vivre pour l'éternité, en demeurant jeune et belle. Elle ne souhaite absolument pas épouser un vieux débris et vivre une existence emplie de corvées, ce qui l'attend si elle retourne vers son frère.
Patrick de Weyze surprit Geralt de Riv en train de profiter des charmes des filles de la Demeure de la Nuit. En découvrant qu'elles étaient en réalité des brouxes, il les a affrontées avec cinq chevaliers de l'Ordre. Face aux vampires et au Sorceleur, les six chevaliers ne firent pas long feu et ont servi de repas pour les « jeunes femmes ».



Scoia'tael de la Téméria

Scoia'tael (Écureuils en *Hen llinge*) est le nom que se donnent les rebelles qui combattent pour la liberté des non-humains. Les uns disent que c'est parce qu'ils portent parfois des queues d'écureuil à leurs colbacks ou à leurs bonnets. Les autres, parce « qu'y vivent dans les bois et qu'y se nourrissent de noisettes ».

Les premières bandes ont surgi alors que la guerre contre Nilfgaard venait d'éclater et ont profité de la faiblesse des Royaumes du Nord. Les Ecureuils se battirent sur le front sud, et entamèrent une guerre d'escarmouches sur leurs arrières. Comptant sur le fait que Nilfgaard réduirait les Nordiens en bouillie, ils se sont mis à proclamer la fin du règne humain, et le retour à l'ordre ancien. « Les hommes à la mer ! » , voilà la devise au nom de laquelle ils brûlent, pillent et tuent !

Les nains qui rejoignent les Ecureuils se tressent généralement la barbe plutôt que de la laisser longue et détachée.

Yaevinn, Leader des Scoia'tael en Téméria

Yaevinn est un elfe et un membre de la Scoia'tael. il était lieutenant-colonel de la Division « Deithwen » ainsi qu'un membre de la Brigade « Vrihedd » pendant la seconde guerre contre Nilfgaard. Durant la bataille de Brenna, il fut gravement blessé.

[N] Lors de la nuit de la *Rébellion de Wyzima*, sa troupe de combattants a affronté celle de l'Ordre de la Rose-Ardente. Mais pour avoir contré les aspirations délirantes du Grand Maître Jacques d'Aldersberg, le roi Foltest donna à Yaevinn un certain délai pour que ses Ecureuils et lui déguerpissent de la ville. L'elfe ne tergiversa pas longtemps et donna l'ordre à ses elfes de partir.

Corporation de commerce

La Corporation de commerce ou la Guilde des Marchands est l'une des organisations les plus influentes dans l'Empire de Nilfgaard. Son symbole est un médaillon en or sur lequel est gravée une étoile entourée de flammes, à l'intérieur d'un triangle.

Declan Leuvaarden

Originaire de Nilfgaard, *Declan Leuvaarden* est venu s'installer dans le Quartier des Marchands de Wyzima. Il s'est rapidement fait une place dans la cité. C'est le profil type du parvenu, un marchand devenu extrêmement riche qui a embrassé la bourgeoisie sur la bouche et a adopté tous ses travers en commençant par un ego surdimensionné.

Declan Leuvarden est gros, tout en lard, il dégage l'haleine fétide de ces gens qui se goinfrent plus que de raison sans l'ombre d'une pensée pour les miséreux. En plus, il doit être farci d'hémorroïdes à se gratter le cul à longueur de temps.

Il n'empêche, c'est un homme à prendre dans le bon sens du poil. Déjà, Declan Leuvaarden tient boutique et peut proposer, au milieu de sa pacotille, des objets rares et essentiels. Ensuite, son réseau d'informations et ses liens politiques peuvent s'avérer des plus bénéfiques. On le sait bien introduit dans les grandes sphères du royaume. De plus, il n'est pas en reste pour soudoyer les gardes de la ville et sa morale passe allègrement le pas de la légalité. Lui-même, toujours

en quête de biens arrangeant ses affaires et de coups gagnants, pourrait être un commanditaire de premier ordre. Quand il n'est pas dans ses quartiers, ni dans les réceptions mondaines, il vaque à ses affaires sur la digue de Wyzima.

[Note] Dans le jeu *The Witcher I*, Declan aide Geralt de Riv à retrouver les membres de la Salamandre, non par altruisme mais parce que cette organisation est mauvaise pour les affaires.

Shilard Fitz-Oesterlen

Shilard Fitz-Oesterlen est un noble nilfgaardien et ambassadeur à la Rédania. Il est connu pour son utilisation du langage fleuri qui était considéré comme compréhensible seulement pour d'autres diplomates et des universitaires.

En raison de ses nombreux contacts avec les services secrets, Shilard a été accusé d'être un espion nilfgaardien, prononcé *persona non grata* en Rédania et démis de ses fonctions par Dijkstra. Malgré les accusations d'espionnage antérieures, il a été envoyé par l'empereur Emhyr afin de mener des négociations de paix avec les princes du Nord menant à la Paix de Cintra.

Il porte de manière ostentatoire le symbole de la corporation pour montrer qu'il n'a rien à cacher ou, du moins, le faire croire à son interlocuteur si ce dernier reconnait le symbole.

[Tallemant de Rideaux]

Cousin de Vattier de Rideaux, chef du renseignement militaire impérial nilfgaardien, Tallemant a préféré devenir marchand pour éviter les mesquineries et les machinations qui règnent au sein de la cour impériale.

Mais malheureusement pour lui, l'Empereur n'entendait pas le laisser négocier tranquillement en Téméria. Par l'intermédiaire d'un homme à la solde de son cousin, Emhyr var Emreis lui a ordonné de lancer les préparatifs d'invasion (voir l'Intrigue N°1 du Chapitre Cinq) des Royaumes du Nord.

Tallement est devenu paranoïaque car il ne veut pas rater la mission confiée par l'empereur, parce qu'il sait ce qui l'attend en cas d'échec, surtout après avoir entendu ce qui est arrivé à Cahir Mawr Dyffryn aep Ceallach, d'après les rumeurs de cour.

[La Bande au Billot]

Cette bande de criminels essaye de devenir la première dans les activités illégales à Wyzima et n'hésite pas à se frotter à la Nouvelle Salamandre.

Ses membres sont reconnaissables par le symbole qu'ils portent sur leurs vêtements : un rondin de bois surmonté d'une hache de bourreau, le tout vu du dessus. Certains se font même tatouer ce symbole sur le torse ou le haut du bras.

[L'Echafaud]

Ancien membre de la Salamandre avant qu'elle ne soit reprise par le Boucanier, l'Echafaud est un homme très maigre marqué au visage par la petite vérole. Il porte le symbole de la Bande au Billot sur son pectoral gauche, au niveau du cœur.

Il veut renverser la Nouvelle Salamandre pour prendre la place ainsi laissée vacante et mettre le Boucanier dans un-cul-de-basse-fosse et perdre la clé.

[Carfour]

Adjoint de l'Echafaud, il est physiquement tout le contraire de ce dernier. Carfour est énorme par le tour de taille et son visage poupin peut faire croire qu'il a le quotient intellectuel d'une huître. Mais c'est une grossière erreur.

Carfour est à l'origine des plans les plus tordus que la Bande au Billot a effectués. Il a même réussi à prendre contact avec certains nobles, grâce à des intermédiaires, pour exécuter certaines commandes au dénouement funeste.

[Mared Rhys]

Cette femme au physique avenant mais quelque peu fané s'occupe des filles qui ne sont pas sous la coupe du Boucanier ou qui n'écoutent pas les discours d'émancipation de Carmen du bordel « Les Cuisses Brûlantes ».

Ancienne ribaude qui travaillait sur la Digue, elle connaît tous les trucs que les filles essayent d'utiliser pour garder un peu plus d'argent ou diminuer le nombre de clients par jour. Quand elle en choppe une, au bout de la deuxième tentative, elle l'offre à un client qui veut faire des choses très sanglantes et très violentes. Généralement, les filles qui ont eu un premier avertissement se tiennent à carreau.

Personnages indépendants

Abigail, ancienne sorcière devenue guérisseuse

Abigail est humaine, jeune et possède un physique plaisant. Elle ne donne pas à penser à celui qui ne la connaît pas qu'elle soit une puissante sorcière accomplie.

Rejetée et persécutée sans cesse pour ses pratiques de magie obscure, elle s'éloigna de Wyzima en s'installant dans ses faubourgs, dans une chaumière isolée des autres, où elle confectionnait des filtres et des potions.

Même ici, tout le monde était hostile à son égard et la craignait. Pour autant, aucun n'hésitait pas à la solliciter en secret contre monnaies sonnantes et trébuchantes, que ce soit pour ses plantes spéciales, pour une potion, une incantation, voire un sortilège d'envoûtement.



Le Révérend, prêtre du Culte du Feu Éternel et chef des habitants des faubourgs de Wyzima contribua à entretenir ce climat de suspicion et de haine. Il informa la congrégation, sans preuve à l'appui, qu'Abigail avait prononcé la *Malédiction du Cerbère* à l'origine des troubles dont était victime aujourd'hui l'ensemble des faubourgs.

Une foule en colère s'était agglutinée autour de la sorcière alors qu'elle sortait de la grotte où elle pratiquait sa magie. Mais elle était accompagnée de Geralt de Riv. Ce dernier la sauva d'une mort certaine face aux faubouriens remontés.

Alors que Geralt et Abigail venaient de se défaire du Cerbère et des barghests présents autour d'eux, le Révérend revint à la charge accompagné d'Odo le marchand, d'Haren Brogg le contrebandier, et de deux villageois. Le combat fut violent, rapide et mortel pour les cinq habitants des faubourgs. Leurs corps furent retrouvés le lendemain dans la rue principale.

Abigail délaissa Geralt de Riv pour partir définitivement de Wyzima et ses faubourgs. Elle se réfugia dans le village d'Eaux-Troubles et s'installa dans une maison près de la taverne. Elle délaissa sa sombre magie pour se consacrer à être guérisseuse et à vendre des plantes et des potions. Elle revit alors le Sorceleur qui essayait d'aider les sœurs Hoffman devenues Spectre de Midi et Spectre de Minuit.

Elle aida les habitants survivants des dégâts collatéraux de l'affrontement entre les chevaliers de l'Ordre de la Rose-Ardente et la Scoia'tael.

Depuis, elle est la guérisseuse du village d'Eaux-Troubles et la conseillère spirituelle des habitants, enfin ceux qui ont eu le courage de rester.

Golan Vivaldi, ancien banquier désavoué

Membre de la grande famille de banquiers nains, *Golan* a perdu le contrôle de la succursale de la banque Vivaldi lors d'un rachat hostile par des humains. Une rumeur se répandit comme quoi la nouvelle gouvernance de la succursale avait des financements troubles dont il se disait qu'ils servaient la gente criminelle de la Téméria. D'ailleurs, la banque avait servi à payer la caution du Professeur qui avait participé au pillage du matériel alchimique de Kaer Morhen.

Il se disait également que Golan avait des accointances avec ses frères nains de la Scoia'tael. Certains ont soupçonné qu'il avait aidé *Yaevinn* et ses Ecureuils lorsqu'ils eurent braqué l'établissement.

[S] Si Geralt aide la Scoia'tael lors du braquage de la Banque Vivaldi, Yaevinn récupère des documents qui permettent de découvrir qui est l'investisseur anonyme. Ce n'est que seulement si Geralt transmet ces documents de Yaevinn à Golan Vivaldi que ce dernier peut récupérer la direction de la banque. Mais cela ne dure pas très longtemps à cause de la *Rébellion de Wyzima*.

Le patriarche de la famille Vivaldi ayant entendu parler des changements de propriétaire rapides de la succursale envoie à Golan une lettre lui signifiant qu'il est désavoué en tant que directeur de la succursale et qu'il doit exercer un métier en dehors de ceux associés aux banques.

Répudié par sa famille, il doit alors vivre d'un travail manuel pour survivre. Il a même été obligé de partir du Petit Mahakam pour aller se réfugier dans la Vieille Wyzima et se cacher de l'Ordre et de la Scoia'tael car ils le considèrent comme un traître.

[Ellroy Chambers, détective privé]

Ce dernier a repris l'affaire de Raymond Maarloeve lorsqu'il a su que ce dernier a été retrouvé assassiné. Mais au lieu de reprendre l'office situé dans le Quartier du Temple, il a préféré s'installer dans le Quartier des Marchands, pas très loin de la maison de jeu de l'Allée des Remparts car les joueurs et les parieurs sont des parleurs patentés.

Ses principales activités sont des enquêtes de moralité confiées par des maris jaloux ou des femmes soupçonneuses, quelques cas de disparitions, ou encore, bien que plus rares, des recherches d'individus sur commande des autorités.

Il s'habille généralement d'un grand manteau nain en cuir noir, il couvre sa tête d'un chapeau en cuir à large bord dont l'intérieur est renforcé par une calotte d'acier. Cet artifice lui a permis de surprendre plus qu'un adversaire qui lui avait mis un coup de gourdin sur le crâne.

Par contre, il a la sale habitude de chiquer et de cracher à tout bout de champ. Cela lui vient des précédentes guerres auxquelles il a participé. Mais devant des personnes de haut rang, il arrive à se retenir le temps que dure l'entretien.

Il utilise pour se protéger un sabre de cavalerie vrihedd qu'il a récupéré sur un champ de bataille pendant la Seconde Guerre Nordique.



Chapitre Cinq : Amorces et Intrigues

Mise en garde

Bonjour à vous, Personnage Jovial

Si vous n'êtes pas le destinataire du mémoire qui suit, vous venez de vous mettre en grand danger.
Les instigateurs des grands plans décrits plus loin sont généralement des personnes peu enclines à laisser en vie des petits fouille-au-pot.
Donc, si vous vous arrêtez là, vous pouvez espérer éviter un rétrécissement de votre ligne de vie et vous vous en tirerez à bon compte. Sinon...
Par contre, si vous êtes un Maître du Grand Jeu, alors vous pouvez poser vos yeux de fouines sur ce qui suit.

Talar,
Véritable maître-espion de Témeria

Préambule

Les intrigues et les quêtes secondaires présentées dans ce chapitre ne contiennent pas ou peu d'informations de jeu. Elles servent plus de canevas dans lesquels vous, en tant que MJ, allez pouvoir broder une aventure à vos Personnages Joueurs par rapport à leurs historiques, et l'envie de vos joueurs et de vos joueuses.



Intrigue N°1 : Préparatifs d'invasion

L'Empire Nilfgaardien est en train de préparer le terrain pour sa prochaine tentative d'invasion des Royaumes du Nord. Mais Emhyr var Emreis ne va pas répéter l'erreur des précédentes Guerres Nordiques. Il va d'abord saper les relations entre les Royaumes du Nord pour éviter de les voir s'unir pour affronter ses troupes.

Tout commence par la planification de l'assassinat des têtes couronnées des Royaumes du Nord. Grâce à *Letho de Guletta*, un sorceleur de l'Ecole de la Vipère, celles de Demavend, souverain d'Aedirn, et celle de Foltest, roi de Téméria, tombent.

Futur possible

[**Note**] Les évènements décrits sont ceux que j'ai choisis par rapport aux options possibles fournies dans le livre de base, aux pages 232 à 235.

La mort du roi d'Aedirn déclenche un affrontement entre les troupes du roi Henselt, souverain de Kaedwen, et Saskia, cheffe du mouvement pour une Vallée du Pontar libre. Le roi est vaincu et se voit obliger de reconnaitre le Haut-Aerdin (que lui appelle Basse-Marchie) comme indépendant.

Un sommet entre les mages et les rois des Royaumes du Nord se déroule à Loc Muinne. L'assemblée découvre que la Loge des Magiciennes, d'après le « témoignage » de Letho de Guletta, est le commanditaire de l'assassinat des rois, surtout ceux qui étaient contre un retour de magiciennes comme conseillères au sein des cours royales.

La divulgation de cette conspiration permet à Radovid V, souverain de Redania, d'avoir une excuse légitime pour lancer une chasse aux sorcières. Cette purge parmi les pratiquants de la magie va produire la conséquence suivante : ils n'aideront pas les armées des Royaumes du Nord sur le terrain, ce qui va diminuer la puissance de feu de ces dernières face aux troupes nilfgaardiennes.

Radovid V décide de récupérer le Kaedwen car le roi Henselt a été affaibli par le combat contre l'armée de Saskia. Les deux armées s'affrontent au cours de la Guerre d'Hiver. Le roi Henselt meurt sur le front.

Le souverain de Redania récupère ainsi le royaume de Kaedwen ce qui lui permet d'établir une ligne de front derrière le fleuve Pontar, de Novigrad jusqu'à Loc Muinne.

Travail de sape

Bien avant ces évènements possibles, à Wyzima, certains membres de la Corporation du Commerce, une guilde marchande d'origine nilfgardienne, préparent le terrain pour la venue des troupes aux atours sombres.

Contraction de dettes

Grâce aux mauvaises décisions prises par Golan Vivaldi, ils récupèrent les titres de propriété de la Banque Vivaldi et placent un prête-nom, un simple humain d'origine témérienne, à la direction.

La banque va devenir une bienfaitrice au sein de la noblesse témérienne car elle leur prête sans compter, et à des taux préférentiels. Il s'agit bien sûr de faire contracter aux nobles un maximum de dettes pour les affaiblir lorsque la Téméria va être envahie. Ils n'auront plus assez d'argent pour monter une véritable armée capable d'affronter les troupes nilfgaardiennes.

Certains nobles se verront forcer de vendre leurs terres. La Corporation du Commerce transformera alors ces terres pour en faire un point de soutien logistique pour l'armée nilfgardienne en déplacement. Ainsi, celle-ci pourra avancer très vite dans le pays témérien car l'intendance suivra.

Détournement de fonds

Pour financer les différentes opérations, les marchands de la Corporation ont racheté l'entrepôt qui se trouve à côté de la Banque Vivaldi. Comme il y a une passerelle, située au premier étage, qui va de l'entrepôt à la banque, ils peuvent transférer la monnaie en toute discrétion.

La passerelle permet également d'accéder aux bureaux de l'hôtel de ville. Là, il est possible de trouver des informations intéressantes : qui sont les propriétaires de certains terrains ; qui est vassal de qui ; qui possède une grosse fortune ; etc.

Rachat de village

Le village d'Eaux-Troubles fait également partie de ce plan. Mais pour le récupérer, les marchands nilfgaardiens vont placarder des annonces un peu partout dans la région pour que quelqu'un les débarrasse des nécrophages qui l'ont pris pour cible. Ils ne sont pas au courant de la présence d'un spectre, celui de l'ancien chef du village.

Une fois le village débarrassé des créatures qui l'infestent, les marchands récompenseront grandement les personnes à l'origine de cet « assainissement ». La somme transmise pourrait amener quelques soupçons : Pourquoi une telle récompense (le double du tarif habituel) pour quelques goules et un spectre ?

Les marchands vont faire rénover la forge, renforcer les cabanes, implanter une enceinte de bois autour du village, le pont en ruines va être réparé et agrandi pour permettre à un gros convoi de passer sans encombre. Ils vont même jusqu'à réhabiliter le vieux moulin et faire détourner une partie de la rivière qui longe Eaux-Troubles pour faire tourner la roue à aube.

Le druide ermite, qui habite dans les champs, va essayer de les arrêter mais il subira un assaut en règle des mercenaires que les marchands auront loué pour protéger leur investissement.

Ainsi, le village d'Eaux-Troubles va être transformé pour devenir un futur avant-poste pour les troupes de l'empire nilfgaardien et établir une tête de pont en vue du siège de Wyzima.

Et mes PJ dans tout cela ?

Ces derniers peuvent être impliqués dans cette intrigue de plusieurs manières :

- Les contrats placardés dans la ville et les faubourgs pour nettoyer le village d'Eaux-Troubles, dans la protection de la remise en état dudit village contre les monstres errants. La récompense surévaluée pourrait faire tiquer des PJ, surtout que cela amène un certain nombre de chasseurs de monstres amateurs dans leurs pattes.
  (voir la quête secondaire *Une naissance inquiétante*).

- Certains nobles peuvent faire appel à des PJ moins regardants pour « récupérer » discrètement des documents de déclaration de dettes envers la banque Vivaldi, pour éviter de devoir les payer ensuite.
  (voir la quête secondaire *Un bien familial*)

- Un sénéchal travaillant pour un membre du conseil royal témérien peut demander à trouver l'origine des faux orins qui commencent à circuler en ville et qui pourraient provoquer la faillite de la ville si cela se savait.
  (voir le scénario *La Conjuration des Importants*, qui est à venir)

- Un marchand de la Corporation du Commerce demande aux PJ d'assurer la protection d'un convoi jusqu'à la ville de Maribor où la marchandise sera transbordée sur un bateau qui voguera jusqu'à la rivière Iaruga. Mais un groupe de Scoia'tael a entendu parler de ce convoi et pense qu'il contient de l'or qui part pour l'Empire.
  En réalité, le marchand a donné cette information pour que le convoi soit attaqué alors que la vraie marchandise voyagera par bateau en passant par le Pontar, rejoindra la Grande Mer et descendra vers Nilfgaard.

[Note] Si en lisant ce dernier paragraphe, vous avez pensé à Mad Max II, c'est un peu l'idée du convoi qui sert de leurre pour attirer les Ecureuils.

Lorsque les PJ comprennent que toutes ces histoires ont pour point commun la Corporation du Commerce, et plus exactement le marchand nilfgaardien Tallemant de Rideaux, ils vont devoir marcher sur des œufs pour apporter suffisamment de preuves pour que ce dernier soit renvoyé dans l'Empire sachant ce qui l'attend là-bas en cas d'échec.

Mais Tallemant de Rideaux a assez de ressources pour nuire aux PJ avant qu'ils puissent le mettre hors jeu définitivement de manière politique ou physique (en clair l'assassiner).

[Note] Si vous avez prévu que l'Empire envahisse la Téméria, comme dans le jeu vidéo *The Witcher III*, vos PJ n'auront fait que retarder l'inévitable mais ils auront au moins permis à plus de gens de pouvoir s'échapper et d'aller se réfugier de l'autre coté du Pontar.



Intrigue N°2 : Vampire, vous avez dit Vampire ?

Un vampire supérieur décide de revenir à Wyzima et de s'y installer. Bien sûr, cela ne va pas aller sans quelque inconvénient. Les vampires inférieurs vont être attirés par sa présence et les habitants de la ville, surtout les nobles témériens, vont être intrigués par ce comte venu du Kovir.

Tout commence par une rumeur selon laquelle le Vieux Château a été racheté par un particulier venu du Kovir. Certains habitants vont se demander pourquoi le roi Foltest a laissé faire pareille chose. Certains diront que le royaume a besoin d'argent, pour financer le siège de La Valette, surtout s'il s'éternise, d'autres que les caisses sont déjà vides et qu'il faut les renflouer.

En attendant que le Vieux Château soit restauré, le Comte demeure dans un grand hôtel particulier du Quartier Royal. Il y reçoit régulièrement pour rencontrer les personnalités influentes de Wyzima. Sa beauté étrange, son accent venu du Kovir, sa grande connaissance du monde et ses vêtements luxueux attirent les jeunes demoiselles de la noblesse.

L'une d'elles, Lucille Wentel, va devenir sa concubine qu'il présente alors comme sa fiancée. Ce statut n'est pas le goût de tous les nobles et, certains, vont alors chercher à savoir qui est réellement le comte.

Comte Ivan Balaur

[Note] Il s'agit bien sûr d'une représentation Witchérienne du personnage de Dracula. Son nom Balaur, qui se prononce Bala-Our, signifie dragon en roumain.
Au départ de la création de ce personnage, le comte Balaur devait avoir comme prénom Dakoul (qui se prononce Daakoule), pour s'approcher de Dracul (dragon en latin). Mais dans le livre *La Tour de l'Hirondelle*, Régis, vampire et compagnon de voyage du Sorceleur, baptise une mule qu'il venait de dérober, Draakoul. Ce nom semble être un jeu de mots très risible mais incompréhensible si on n'est pas un vampire supérieur. Donc, Dakoul a été remplacé par Ivan mais Balaur est resté.

Il y a des siècles de cela, Balaur habitait Wyzima, enfin la Vieille Wyzima, qui avait à l'époque encore l'aspect d'un fort bien entretenu. Il souhaite acquérir une grande bâtisse pour s'y établir. Il envoie alors un de ses disciples sur place pour qu'il lui fasse une description de la capitale. Quand il comprend dans quel état de délabrement se trouve la vieille ville, il préfère se reporter sur le Vieux Château.

Il ordonne à son disciple, toujours sur place, de prendre contact avec une entreprise capable d'acquérir un château qui appartient à la royauté de Téméria. Après quelques tractations difficiles et une forte somme en métaux précieux, l'achat se fait en bonne et due forme.

Le disciple loue également un grand hôtel particulier dans le Quartier Royal et le prépare pour la venue de son maître. Lorsque ce dernier arrive, il y fait donner de grandes soirées où sont invitées les personnes les plus influentes de la ville.

C'est ainsi qu'il fait la connaissance de Lucille Wentel. Cette dernière tombe littéralement sous le charme de ce comte venu du Kovir, et le comportement de celle-ci plus que suggestif fait le tour des potins de la noblesse témérienne.

Pendant un temps, la jeune femme amuse le comte. Mais quand il rencontre Wilhemina Murnaü, qui accompagne son fiancé sur le chantier du Vieux Château, il voit l'humaine qu'il a aimée il y a des siècles comme renaître sous ses yeux.

Le comte s'arrange pour que Johan Raker reste en permanence sur le chantier et ainsi profiter de la belle Mina pour l'emmener à des spectacles ou à des soirées où elle ne pouvait se rendre.

Lucille se sentant délaissée, fait une scène au comte. Ce dernier n'arrive pas à contenir son envie irrépressible de sang. Il se jette sur la jeune femme et la mord violemment. Le vampire s'arrête avant qu'elle ne trépasse. Il lui donne un peu de son sang pour qu'elle reste en vie. Mais cet acte va la transformer peu à peu en *ghula*.

[Note] Même si les vampires supérieurs de *The Witcher* ne « fonctionnent » pas de la même manière que le vampire classique, le comte Balaur possède cette capacité spéciale de transformer les personnes dont il a bu le sang en serviteurs fidèles, qu'il appelle *ghula*, s'il fait don de quelques gouttes du sien.
Les autres vampires supérieurs lui ont déjà reproché cela à plusieurs reprises et l'ont prévenu qu'il serait mis au ban de leur société s'il continuait à pratiquer cette forme abjecte de contrôle des espèces inférieures.



Tout ce que veut le comte en s'installant à Wyzima est de trouver de quoi exciter sa curiosité intellectuelle. Bien qu'il soit bon escrimeur et qu'il peut affronter un sorceleur sans problème, il préfère avant tout accumuler un savoir encyclopédique et résoudre des mystères.

[Note] Le comte Balaur est un mélange entre Sherlock Holmes et Jack l'Eventreur, capable de grandes déductions mais aussi d'une grande violence envers ses ennemis, sur lesquels il n'hésite pas à utiliser ses griffes effrayantes ou la lame effilée de son épée.

Comte Ivan Balaur

Le comte possède les caractéristiques, les compétences et les capacités du vampire supérieur décrit dans le *Journal du Sorceleur* (p.138).

Parcours du comte

- **Capacité spéciale** : Création de Ghula (voir plus loin)
- **Âge** : Adulte
- **Jeunesse** : A grandi parmi les souverains de la société humaine, friand de joyaux et d'ornements raffinés, porte des tenues somptueuses
- **Caractère** : Chaleureux
- **Objet de fierté** : Ses connaissances
- **Objet de haine** : un type de monstre (loup-garou)
- **Consommation de sang** : Boit lorsque ses congénères insistent.

Événements

- **Idylle interespèce** : A aimé une humaine du nom de Lizbeth, morte depuis deux siècles.
- **Dressage d'un monstre** : monstre sauvage (menace normale), un phénix (p.108 du Journal du Sorceleur).
- **Chef d'une cabale** : 30 humanoïdes voués à sa cause qui connaissent la nature de leur maître.
- **Adoubé** : Chevalier de l'Ordre des Monts des Dragons accordé par le dirigeant du Kovir et Poviss.
- **Adoption d'un enfant** : La jeune Mikaëla.

Informations complémentaires

- **Centres d'Intérêts** : Enquêtes
- **Style de Combat** : Escrime
- **Compétences supplémentaires (25 pts)** : Education +8, Escrime +8, Déduction +5, Langue Commune +4, Langue Ancienne (Maternelle) +8

Capacité Unique : Création de ghula

Quand le comte s'abreuve du sang d'une victime, mais en dessous de 20 points pour éviter l'effet d'intoxication, il peut lui en redonner la moitié. Cette dernière doit alors effectuer un jet de *Résistance à la magie* **SD 25** pour éviter de devenir une *ghula*.

Un humanoïde devenu *ghula* exécute les ordres du comte sans discussion. Si l'ordre menace son intégrité physique, la *ghula* peut tenter un jet de *Résistance à la contrainte* **SD 25**. En cas d'échec, elle effectue l'ordre donnée sans rechigner et quoi qu'il advienne.

Mais Mina sera la petite chose qui lui fera tourner la tête et entreprendre des actions qui pourraient attirer la population humaine sur sa nature de vampire supérieur.

Le comte restera en Téméria jusqu'à l'arrivée des troupes nilfgaardiennes. Il repartira alors vers le nord pour rejoindre le Kovir et retourner vivre dans son vieux château construit sur les flancs des Monts des Dragons, avec ou sans Mina.

Lucille Wentel

Fille du comte de Wentel, elle s'ennuie rapidement et passe d'un amant à un autre. Sa rencontre avec le Comte Balaur lui ouvre des perspectives qu'elle n'aurait jamais imaginées.

Devenue une ghula, elle pousse son amie Mina dans les bras du comte. Cette dernière essaye de résister mais pour combien de temps encore.

Johan Raker

Simple clerc pour un établissement notarial privé de haut rang, qui a pignon sur rue dans le Quartier Royal, Johan Raker s'occupe de la gestion de la fortune du comte à Wyzima. C'est son bureau qui s'est occupé de l'achat du Vieux Château.

Johan va bientôt se marier avec Wilhemina Murnaü, qu'il surnomme Mina. Mais la cérémonie a été reportée à une date ultérieure non définie car il doit rester dans la vieille bâtisse le temps de sa restauration. Il discute souvent avec l'architecte *Petruvio de Vicovaro* pour

certains détails, et limiter ce dernier dans ses dépenses insolites.

Tous les nuits ou presque, le comte lui rend visite pendant qu'il dort pour lui chuchoter d'abandonner Mina car il n'est pas à la hauteur de la splendeur de cette femme. Johan se réveille comme sortant d'un cauchemar. Il ne peut partir du château car son supérieur lui a demandé d'y rester le temps de la restauration suivant son credo « *ce que client fortuné veut, client fortuné l'obtient* ».

Peu à peu Johan va sombrer dans la dépression. Les lettres qu'il envoie à Mina sont interceptées par les disciples du comte.

Wilhemina Murnaü

Fiancée à Johan Harker, cette jeune femme de petite noblesse donne bénévolement des cours aux enfants du Quartier du Temple. Son amie Lucille, qu'elle trouve extravagante, l'est devenue car Mina lui a dit ses quatre vérités lors d'une soirée mondaine mais d'une manière subtile et appropriée.

Sa rencontre avec le comte Ivan Balaur l'a perturbée à un tel point qu'elle en fait des rêves érotiques pendant la nuit. Elle se réveille toute en sueur avec une sensation de dégoût et de honte d'elle-même, tout en ayant une envie irrépressible de retourner dans ses rêves.

Pour Lucille, à qui Mina dit tout, il s'agit juste de son esprit qui se languit de Johan absent de sa couche depuis trop longtemps. Lucille ajoute qu'elle va s'occuper du comte, en faisant un clin d'œil. Quelques jours plus tard, Mina découvre avec surprise, comme les autres nobles, que Lucille s'est fiancée au comte Balaur, sans l'accord du père de cette dernière.

Petruvio de Vicovaro

Né dans cette région placée sous le règne de l'Empire nilfgaardien, Petruvio se révèle être un artiste très tôt dans sa jeunesse. Sa capacité à concevoir des perspectives les plus étranges pour des constructions attire des mécènes venus de loin, et même d'Ophir.

Mais, pour Pretruvio, les codes architecturaux de l'Empire sont trop engoncés dans des stéréotypes sclérosés absents de toute imagination. Il décide de partir pour visiter le monde, ou au moins le Continent.

C'est ainsi qu'il fait la rencontre du Comte Ivan Balaur lors de son séjour au Kovir. Ce dernier lui propose de l'accompagner en Téméria car il va acquérir un château et il souhaite que l'architecte l'accompagne.

Complètement sous le charme du comte, Petruvio le suit sans aucune hésitation. Les discussions qu'ils ont pendant le voyage lui font découvrir la grande connaissance du monde que détient le comte Balaur.

Lorsqu'il voit l'édifice qu'il doit restaurer, à savoir le vieux château où résidait précédemment le roi Foltest, Petruvio reste abasourdi. Il se met rapidement au travail, en suivant les directives un peu particulières du comte.

Et mes PJ dans tout cela ?

Si parmi vos PJ, il y a un Noble, ce dernier peut faire la rencontre du Comte Balaur lors d'une soirée qu'il organise ou à laquelle il a été invité. Il faut vraiment être attentif aux déplacements de ce dernier pour se rendre compte qu'il ne projette ni ombre sur le sol, ni reflet dans un miroir. Si le comte soupçonne le PJ d'avoir découvert sa véritable nature, il s'intéressera à lui et ira même jusqu'à lui parler pour connaître ses intentions pour la suite.

De jeunes nobles, intéressés par Lucille, trouvent le comte étrange, et qu'il devrait retourner au Kovir. Ils vont tout faire pour savoir qui il est réellement. Pour cela, ils engagent les PJ, par l'intermédiaire d'un domestique ou d'un homme de confiance, pour qu'ils découvrent ce que le comte cache réellement. Les nobles peuvent fournir des entrées à des soirées mondaines et aussi les habiller en conséquence. Pour un PJ Barde, cela va être un pur bonheur de pouvoir enfin montrer son talent. Pour un PJ Sorceleur ou Homme d'Armes, les vêtements vont juste les rendre ridicules. Pour un PJ mage, cela lui rappellera ses années d'études à l'académie de magie.

Le comte fait venir des quantités impressionnantes de terre provenant d'une région de Toussaint pour les placer dans une des cryptes du Vieux Château.

[**Note**] Si les joueurs et les joueuses ont le vieux réflexe de penser que le comte a besoin de se reposer dans la terre provenant de son pays d'origine, ils risquent d'être abasourdis par le fait que le comte est juste nostalgique de l'odeur qu'elle dégage.

Le comte peut devenir une aide précieuse pour certaines affaires que les PJ auraient à traiter, surtout si celles-ci comportent des zones d'ombre ou des mystères inexplicables. Mais si ces derniers font appel à lui pour tout et n'importe quoi, il deviendra beaucoup moins accessible, voire leur interdira l'accès à son hôtel particulier.

Quêtes secondaires

Bien qu'elles puissent être jouées de manière autonome, les quêtes décrites ci-dessous peuvent amener les PJ à s'intéresser aux intrigues énoncées plus haut.

Un bien familial

Ruben Vivaldi est envoyé à Wyzima pour récupérer la direction de la succursale de la Banque Vivaldi. Le patriarche des Vivaldi souhaite (entendre ordonne) que ce bien retourne dans le giron familial.

Solution rapide

Pour cela, Ruben est prêt à tout, quitte à engager des assassins dont la cible est le directeur actuel de la banque. Il s'agit de la solution de facilité mais dont le résultat peut se retourner contre son commanditaire. Si la population apprend qu'un nain n'a pas hésité à faire occire un humain, le ressentiment contre les non-humains va exploser et la banque sera définitivement mise au ban de la société.

Découvrir le pot aux roses

Le mieux pour Ruben est de découvrir que la Banque Vivaldi est contrôlée en sous-main par les marchands nilfgaardiens et qu'ils veulent affaiblir les nobles pour qu'ils ne puissent pas financer une armée (voir Intrigue N°1 : Préparatifs d'Invasion).

Dans ce cas, si ce complot est découvert, les dettes contractées par les nobles seraient rendues caduques et ils pourraient monter une véritable armée pour contrer les troupes nilfgardiennes qui entreraient en Téméria.

Quand aux marchands comploteurs, ils n'auraient plus qu'à prendre leurs jambes à leur cou pour éviter la vindicte populaire ou la justice royale. Reste à déterminer laquelle est la pire.

Implication des PJ

Ces derniers sont engagés par Ruben pour le protéger d'une tentative d'assassinat. Il prétend ne pas savoir qui essaye d'attenter à sa vie mais les PJ vont se rendre compte qu'il ne dit pas tout.

Après la première tentative ratée car les PJ ont été efficaces, Ruben leur dit qu'il avait engagé lui-même un assassin pour s'occuper du directeur de la Banque Vivaldi. Mais il semblerait que quelqu'un ait réussi à le retourner contre le nain.

En plus de sa protection, il demande aux PJ d'aller récupérer les contrats d'acquisition qui se trouvent dans les coffres de la Banque Vivaldi. Reste à savoir comment ils vont s'y prendre : braquage à la témérienne ou à la *Ruben's eleven*.

Une naissance inquiétante

[Note] Cette quête n'est valable que si le capitaine Vincent Meis est encore en vie. Que sa malédiction du loup-garou soit levée ou non a peu d'importance.

Carmen s'est découverte, il y a peu, enceinte du capitaine Vincent Meis. Mais elle a peur que son enfant soit porteur de la malédiction du loup-garou.

Pour contrer cela, elle fait appel aux PJ pour qu'ils contactent une guérisseuse qui se trouve, dit-on, dans une taverne près du village d'Eaux-Troubles. Mais des rumeurs terribles courent sur ce dernier. Il serait infesté de goules, de fantômes et de wyverns.

La seule chose qu'elle peut proposer aux PJ est une réduction du prix des services fournis par ses filles. Elle peut également leur faire octroyer un sauf-conduit à durée illimitée pour le Quartier des Marchands. Elle ne peut rien offrir pour le Quartier Royal.

Rencontre avec Abigail

Une fois passées les différentes embûches durant le voyage entre Wyzima et Eaux-Troubles, les PJ découvrent la jeune femme qui fait office de guérisseuse officielle.

Abigail leur indique qu'elle doit voir la personne face à face pour dissiper toutes ses craintes au sujet de son futur enfant.

Mais toutes les personnes qui habitent la taverne transformée en refuge pour les survivants du massacre d'Eaux-Troubles ne veulent pas la voir partir. Ils craignent que le mauvais sort s'acharne de nouveau sur eux si elle s'en va. Elles peuvent même prendre les armes, enfin plutôt des fourches, des pioches, des fléaux et des pelles.

Débarrasser le village d'Eaux-Troubles des goules et du spectre de Tobias Hoffman serait un bon moyen de voir les villageois rassérénés.

Soulager une âme en peine

Combattre les quelques goules (d'un nombre égal à ceux des PJ) qui rodent dans le village ne devrait pas

poser de problème aux PJ, surtout si un sorceleur ou un mage se trouve parmi eux.

Le plus difficile va être de s'occuper en même temps du fantôme de l'ancien maire. Comme indiqué dans la description du village d'Eaux-Troubles, au paragraphe « Un village maudit », ce dernier empêche les goules de s'en prendre aux corps des villageois morts lors du massacre entre la Scoia'tael et l'Ordre de la Rose-Ardente. Les corps lacérés de deux goules indiquent qu'elles sont tombées sous les coups du fantôme.

Pour lui, il doit protéger le village de toutes les menaces quelles qu'elles soient. En terrassant les goules, tout en esquivant les coups du fantôme, Tobias commence à envisager que les PJ ne sont pas des ennemis du village.

Une fois le sort des goules scellé, il ne reste plus qu'à enterrer la demi-douzaine de villageois dont les corps semblent avoir été préservés de la décomposition, et pratiquer un rituel de purification de la terre. L'ermite qui se trouve dans les Champs est à même de faire cela, encore faut-il arriver à le convaincre.

La cueillette

Avant de partir pour Wyzima, Abigail doit récupérer quelques plantes bien précises. Vu ce qui traîne dans les champs autour du village, elle préfère que les PJ l'accompagnent.

> [**Note**] Reste à savoir ce que vous voulez mettre en travers du chemin de vos PJ. Une wyvern est présente dans les Champs. Des nécrophages peuvent sortir de la crypte pour les surprendre s'ils restent trop longtemps.

Il faut environ deux heures à Abigail pour ramasser ce dont elle a besoin. Mais un ou plusieurs PJ peuvent participer et ainsi diminuer le temps. Il suffit de réussir trois jets de *Survie* **SD 15**, à répartir entre eux. Chaque réussite permet de diminuer le temps de la cueillette de 20 mn. Un échec, par contre, rajoute 30 mn et éloigne le PJ des autres.

Au bout d'une heure passée dans les Champs, un groupe d'une demi-douzaine de nekkers va tenter de s'approcher discrètement pour attaquer par surprise un PJ qui s'est écarté des autres. Il faut réussir un jet de *Vigilance* face à leur *Furtivité* (base 15) pour les repérer et éviter une embuscade.

Au bout de la deuxième heure, les nekkers tentent à nouveau d'attaquer le groupe car ils sont accompagnés par leur chef reconnaissable au crâne d'animal qui lui sert de coiffe. Ne voulant pas décevoir ce dernier, les nekkers s'acharnent sur les PJ jusqu'au bout.

Retour à Wyzima

Sauf si les PJ font n'importe quoi, le retour à la capitale se passe sans encombre. Abigail et les PJ retrouvent une Carmen morte d'inquiétude car ils ont mis du temps à revenir et les a crus morts.

Le rituel utilisé par Abigail pour déterminer si le fœtus porte la marque de la malédiction du lycanthrope ne lui prend qu'une demi-heure. Elle rassure la jeune femme que son garçon se porte à merveille.

Prime surprise

Quelques temps après être revenus du village d'Eaux-Troubles, les PJ reçoivent de la part d'un mécène une récompense égale au double de celles prévues pour les goules et le fantôme qui hantaient le village. Le contrat venait d'un marchand nilfgaardien dénommé Declan Leuvaarden (voir la description de la Corporation du Commerce au Chapitre Quatre).

S'ils se sont occupés de la wyvern qui niche dans les Champs, ils recevront la somme rondelette de 2000 couronnes.

Tout cela devrait leur paraître insolite (voir *Intrigue N°1 : Préparatifs d'Invasion*).

